ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

★ AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ GAMA DIDAKTIK ★ AMSTRAD ★

LEVEL 7

ROČNÍK 91 ★ 4

Popular Computer Publishing

CENA 18,- KČS

EXCALIBUR

CHAOS STRIKES BACK

NEUROMANCER

SIERRA ON-LINE

BARBARIAN

SHADOW OF THE BEAST II

DUNGEON MASTER

Vážení čtenáři, fandové počítačových her

Téměř každý majitel počítače je po koupi svého miláčka dost finačně zruinovaný, pokud ovšem za ním nestál nějaký movitý sponzor. Navíc během času postupně zjistí, že nemůže bez dalších hardwarových doplňků žít. Tak začne shánět tiskárnu, monitor, rozšíření paměti nebo další drive. Většinou jsou z "druhé ruky" a za nejnižší cenu. A to ani nemluvím o software, to bývá nejčastěji z "černé ruky". Darmo našinec kroutí hlavou nad poměrem obvyklého platu na Západě k ceně počítače. Kdybych si tak za svůj roční výdělek mohl koupil takovéhle "dělo", vzdychá nad stránkami českého Chipu.

Nemůžeme se pak ani divit našim čtenářům, kteří utratili nemalé peníze na koupi osmi či šestnáctibitového počítače, že neustále utvrzují své známé i neznámé (ale hlavně sebe) o tom, že pořídili cenově a výkonnostně ten nejlepší počítač. Proto také chápeme čtenáře, kteří se na nás obracejí s výzvami:

"Píšete moc o šestnáctibitech, nezapomínejte na Sinclairisty! Věnujte se více ST, nepreferujte PC. Je dobře, že píšete o šestnáctkách, vždyť osmička je už dávno mrtvá. Více her na Amigu, ať vytřeme těm ST-čkářům zrak! Proč jste zaměřeni na tak málo rozšířené počítače Amiga, přece PC...".

Dost, dost! Doufejme, že to u nás nedojde tak daleko jako ve Varšavě, kde prý členové ST klubu napadli schůzku Amigistů.

Ano, Excalibur si vzal na sebe nelehký úkol podělit rovnoměrně svou čtenářskou obec. Vše je ještě těžší, protože máme stále malý rozsah (ale pozor, tohle číslo má už o čtyři stránky víc a následující bude ještě tlustší). Budeme se snažit mezi vás spravedlivě rozdělit měsíční porci recenzí her a návodů. Snad nám k tomu pomůže i stálá čtenářská anketa Nejlepší hra měsíce. Na korespondenčním lístku napište nám váš návrh a připište svůj typ počítače. Jednoho z vás vylosujeme, ten dostane joystick, proto nezapomeňte připojit zpáteční adresu.

Pro čtenáře jsme připravili také něco navíc. Je to Klub příznivců Excaliburu (jehož členy jsou všichni, kdo Excalibur čtou). Klub letos pořádá dva zájezdy na prodejní počítačové veletrhy, kde lze nakoupit nejlevněji a přitom kvalitně. Ceny hardware i software jsou na výstavách až o 25% nižší, než při obvyklém prodeji. Dokonce i ti, kteří uvažují o koupi celého počítače, na veletrhu něco ušetří. Chcete jet s námi? Včas se přihlaste.

Váš Excalibur Klub

a redakce Excaliburu

Ve hře je už mnoho peněz, proto se Informační evropská služba obrátila na toho nejpovolanějšího, na tebe. Chce opatřit důkazy o manipulaci s lidskými geny, nejlépe nějaká embrya z tajné továrny!

Tak to jsou nejdůležitější vstupní údaje pro toho, kdo se chce pustit do bloudění po rozlehlém podzemním komplexu. Celá hra je na dvou disketách (asi 1,4 Mb). Na první je vstupní sekvence, na druhé je samotná hra. Pro nebezpečnou cestu se můžeme vtělit do jedné ze šesti rozdílných postav. Dva muži, dvě ženy a dva androidi jsou připraveni stát se vaším nástrojem i společníkem při výpravě po šestnácti patrech laboratoře.

Je nad slunce jasnější, že na prvotním výběru hrozně záleží. Všechny postavy mají kladné i záporné stránky, jinou vytrvalost, inteligenci či obratnost. Androidi sice vládnou koňskou silou, zato s obratností a s duchovní mocí (psionics) je to slabší. Jak to totiž v neobvyklých sci-fi historkách bývá, ke slovu se dostanou nejen superzbraně, ale i kouzelná zařikadla. Ale pozor, aby lidské postavy dokázaly levitovat, nebo se silou vůle vyléčit, musí požít nejprve nějakou tu drogu či dobře namíchaný lomcovák. A když najdete čelenku a správně ji použijete, je o magický zdroj postaráno.

Často to jde ale i bez magie. Není lepší pěkná střelná ruční zbraň? Nebo taková malá, lehká bomba? Ovšem na nebezpečnou cestu továrnou nezaškodí vzít si i lékárničku a ochranný oděv. V Corporation si můžeme vybrat ze čtyř modelů, které se liší cenou, váhou i vlastnostmi. Když už víc neuneseme nebo nám dojdou při výběru peníze, je nejvyšší čas vrhnout se přímo do akce...

Procitl jsem v malém nákladovém výtahu, kterým můžu cestovat po patrech továrny. Když jsem se kolem sebe rozhlédl (pomocí ikony oka), objevil jsem ovládání výtahu. Pak jsem ťukl na ikonu ruky (používání a sbírání) a dostal jsem ovládání výtahu do "parády". Bohužel, mám povolení jen ke vstupu do pátého patra. Ne, tady už asi nic nenajdu, vzhůru do bludiště! Pohybuji se pomocí řídícího pole uprostřed. Zpočátku si na to musím zvyknout, ale po několika krocích už to jde.

Jakmile jsem se vypotácel z kabiny výtahu, už na mne kouká zvědavé oko kamery. Prásk, dobře mířenou ranou z pistole jsem z kamery udělal jen hromádku šrotu. Ale zrádné objektivy nejsou jediným zlem, které mě bude na cestě obtěžovat. Jsou tu také podlahové desky citlivé na sebemenší tlak nebo infračervené paprsky. Nebezpečným deskám se snadno vyhnu a na paprsky zase platí brýle - zesilovač zraku. Ovšem ani infravidění mi moc nepomůže proti ohromné příšeře, která mi znenadání zkřížila cestu. Pomocí nitkového kříže pečlivě zaměřuji pistoli, tisknu levé tlačítko na myši a nic. Ani další výstřely zblízka neúčinkují. Proč se to monstrum stále nehýbe? A hleďme: Z příšery se vyklube jenom holografická projekce, kterou můžu klidně projít! O kousek dál potkávám plechového robota se kterým to už není tak jednoduché. Řídím se ale osvědčenou radou - často si nahrávám pozici na disketu.

Sami se přesvědčíte, že se tahle hra bude dobře vyjímat mezi takovými milníky softwarové historie, jakým je "Bard's Tale" a "Dungeon Master". Celkem dobře se Corporation ovládá, jen kdyby nebylo toho častého nahrávání dalších částí hry a nešikovné procedury Load/Save. Někoho nadchne i vektorová grafika (viz obrázek robota), která je rychlá a plynulá. K tomu všemu si přičtěte uchvacující hudbu v úvodním demu a náladové zvukové efekty během hry.

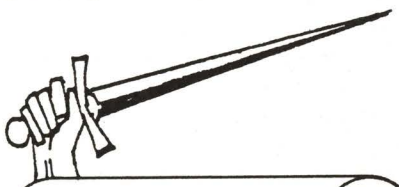
Na závěr se ještě pokusím vám pomoci v používání psychoenergie. Tato důležitá vlastnost je popsána jenom v orginálním manuálu ke hře a ještě málo srozumitelně. Využívat psionics energie nemůžeme u androidů. Na levé ikoně postavy klikneme myší na hlavě (ukazateli poškození) a v pravé půlce se objeví menu s ukazatelem momentální energie. V horní části jsou tři přivřené oči - ovládače magické síly. Všechny formulky se skládají z několika prvků na podobném principu jako v Dungeon Master. Na ikony očí můžeme několikrát ťuknout myší s tímto výsledkem:

První oko - síla psionics: 1 - slabá, 2 - střední, 3 - silná.

Druhé oko - efekt: 1 - kladný (nedestruktivní), 2 - ničivý.

Třetí oko - působení: 1 - na sebe, 2-kolem sebe, 3 - do dálky.

Když máme kouzlo nastaveno, vyvoláme je pomocí dolní šipky. Tak do práce, agente! L.L.G.



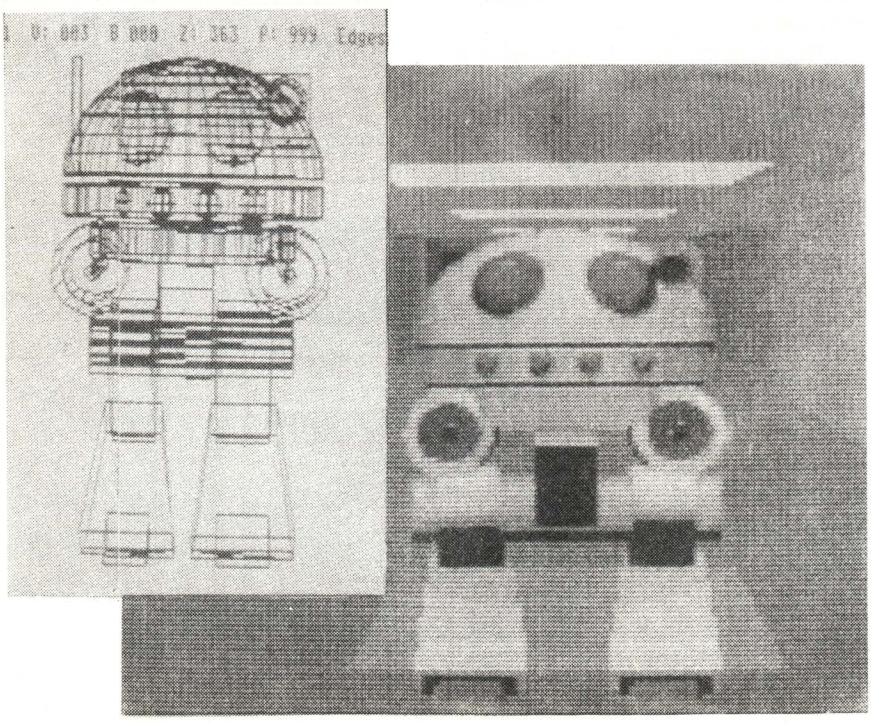
Corporation **16**

Core Design 1990

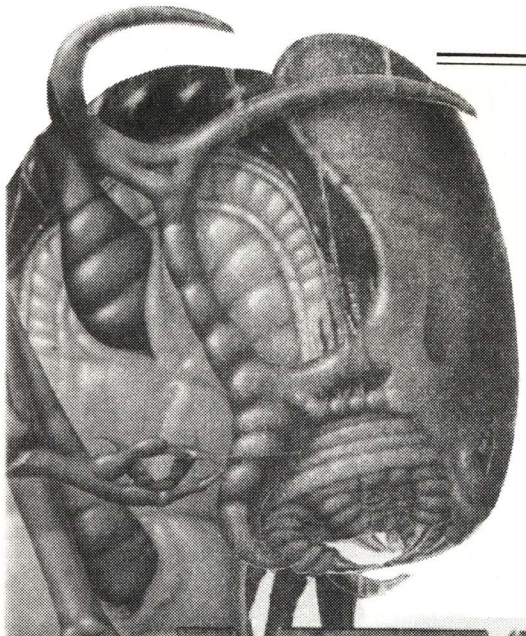
V hlavní roli

Excalibur 4/91	72 %

grafika	2	2	*hudba*
nápad	2	3	*zábava*



K obrázku: Takhle vypadá jeden ze zabijáků přímo ve hře. Vedle je jeho trojrozměrný nákres. Tak programátoři navrhovali každé monstrum i každý předmět v 3D grafice. U robotů jim to klaplo, ale navrhováním nábytku by se asi neuživili. Křeslo vypadá příšerně.



XENOMORPH

Byl jste jako kapitán omšelého vesmírného nákladáku "Mombassa Oak" vyslán k Siriu B. Vaším úkolem je přivézt potraviny, léky a důlní stroje pro kolonii horníků, která má asi 200 obyvatel, netrpělivě očekávajících váš přílet. Let k Siriu trval dva roky a strávil jste je v podchlazené posteli. Z ledového sladkého spánku vás na konci cesty vytrhne počítač. POPLACH! S poškozenou lodí a s posledním zbytkem energie míříte k jedné z důlních stanic. Kolonie ale na veškeré pokusy o kontakt neodpovídá. Okolí vypadá děsivě a opuštěně. Tak začíná vaše dobrodružství...

Horníci se totiž zahrabali trochu hlouběji než měli a z hlubin planety vytáhli na světlo něco krajně nebezpečného a žravého. Kdo by tu chtěl hledat nějakou podobnost s filmem "Aliens", je na správné stopě.

Ještě omámen z hybernace, oděn jen v Adamově rouše a s plastikovou kartou v jeho kapse se nesměle pouštíte na obhlídku lodi. Jeden pohled na palubní počítač stačí. Polovina elektroniky je v háji. V horní části lodě naleznete skafandr a osobní lékařskou kartu. Pak už zbývá jen obout si boty a nasadit helmu, sebrat nějakou tu konzervu a pití, ozbrojit se laserovou pistolí a vyrazit do akce.

Programátoři z Pandory si tedy námět vypůjčili z filmu a ovládání zase z Dungeon Master: Dvě prázdné ruce, ve kterých nosíte nejčastěji používané předměty, velký úložný batoh pro ostatní méně potřebné věci a několik barevných ukazatelů momentálního stavu (zleva: zdraví, výdrž, hlad, žízeň a stupeň radioaktivního zamoření). Celá hra se kompletně ovládá myší. Oproti kouzlům z fantasy her jsou zde lasery, zvukové granáty, baterie či diskety. Místo dračího masa se živíme hamburgery a rybími konzervami, zapíjíme to kafem nebo pepsi-colou. Ovšem potvory jsou zde také nebezpečné a zákeřné. Odporný Vetřelec z Xenomorphu si nezadá s tlustým červem z Chaosovy jeskyně.

K typu hry "v hlavní roli", kterou vymyslela FTL (D.Master, Chaos) přidala Pandora řadu vylepšení. Když se začneme "šťourat" v batohu, abychom si mezi nalezenými předměty udělali trochu pořádek, přehodí se hlavní 3D scéna do rámečku vlevo nahoře. Tam nám zůstává možnost stálé kontroly bezprostředního okolí a nemůže nás nic překvapit. V malém okénku můžete i sbírat předměty či bojovat.

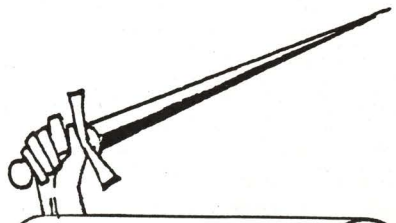
Xenomorph však není bez nedostatků. Mně nejvíce vadí, že se postava kapitána nevyvíjí, jak se na hru, kde hraji hlavní roli sluší a patří. Vždyť přeci každou úspěšnou akci by měla růst má zkušenost, s lepším oblekem odolnost atd.

Trojrozměrný svět Xenomorphu je vytvořen ve velmi jemné barevné grafice, pro každou úroveň je zvolen jiný styl. I na velkou vzdálenost rozeznáme dveře, předměty i nestvůry. S hudbou a zvuky je to slabší. Hra je podbarvena digihudbou, ale vesmírná výprava přeci není žádné disko! Těch pár realistických zvuků, jako syčící střely nebo skřeky nepřátel mnoho nezachraňují.

Teď k nejslabšímu místu Xenomorphu. Sotva zasuneme disketu do počítače, začneme se obávat o zdraví drajvu. Přitom se rozsvítí všechny kontrolky a zvukový výstup také dostává co proto. Prý ochrana proti pirátům! Pche!

Úplnou nestydatostí jsou však orgie při výměně disket, kterými Pandora svého zákazníka záměrně zatěžuje. (Je to jasně vytištěno v manuálu). Bez druhého drajvu se z téhle hry stává karetní pasiáns s disketami!

Když si ale odmyslíme všechny tyhle volovinky, může se nám Xenomorph docela líbit. K vyřešení úkolu bude zapotřebí dobrá orientace v prostoru, trpělivost a příslušná porce logiky. Kdo by se nechtěl patlat s mapami jednotlivých úrovní, ten ať si počká na další číslo Excaliburu, kde najde i kompletní návod! L.L.G.

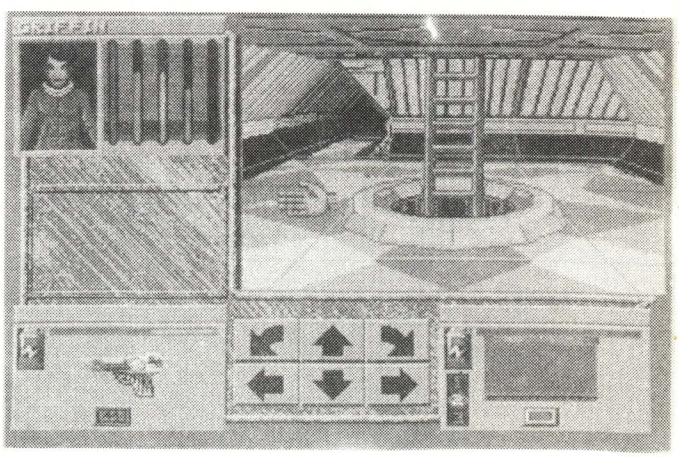


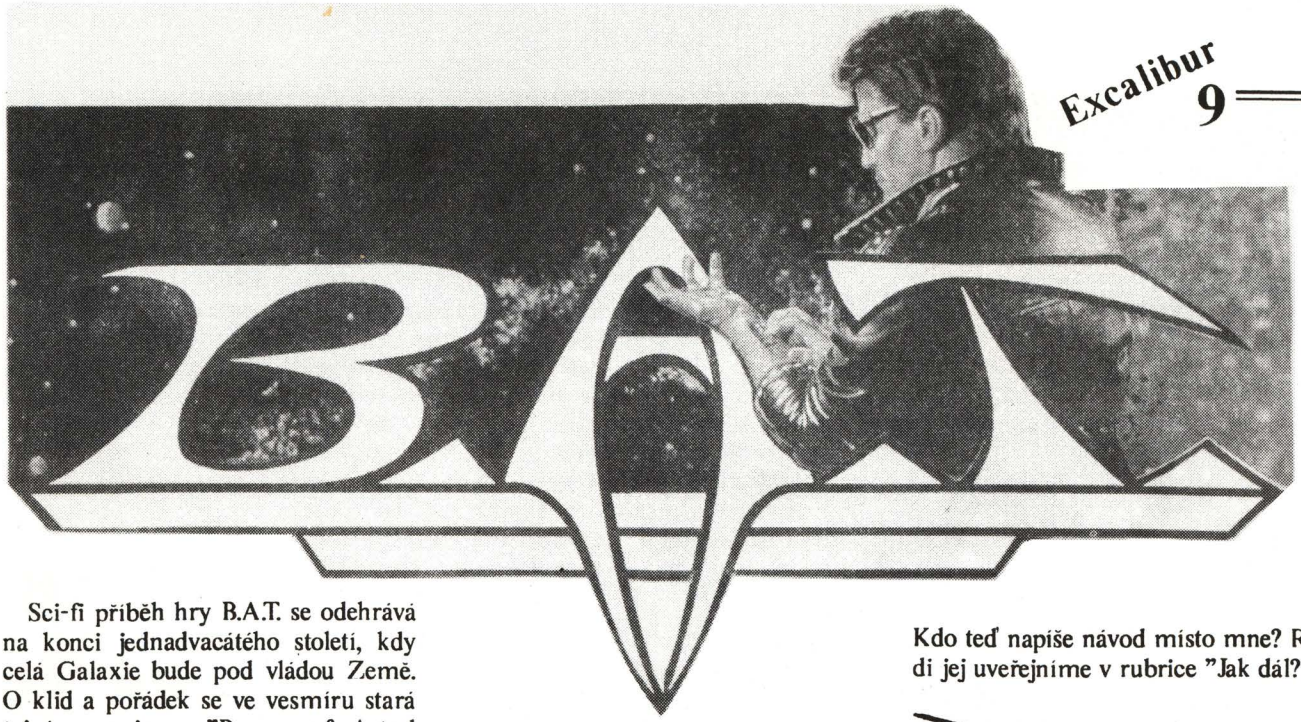
Xenomorph **16**

Pandora 1990

V hlavní roli

Excalibur 4/91			79 %
grafika	1	3	hudba
nápad	2	2	zábava





Sci-fi příběh hry B.A.T. se odehrává na konci jednadvacátého století, kdy celá Galaxie bude pod vládou Země. O klid a pořádek se ve vesmíru stará tajná organizace "Bureau of Astral Troubleshooters", ve zkratce B.A.T. Každému hráči je už teď jasné, že se bude muset změnit v jednoho z nejdrsnějších chlapíků v celé Galaxii. Rozhodně si jako agent B.A.T. nebudete stěžovat na nedostatek práce. Právě teď si dva zvláště nebezpeční zločinci zasedli na planetu Selenia. Vydírají celé Společenství planet hrozbou, že proti pokojným a nic netušícím Seleňanům použijí bakteriologické zbraně. Požadují bezpodmínečnou evakuaci selenské soustavy, protože se chtějí stát jedinými pány dolů na planetě. Těží se tam Kheol, nesmírně drahá surovina, používaná jako pohon pro rakety.

Během hry vám přibude ještě spoustu supertajnych poslání, ale nejdříve si musíte dotvořit charakter svého hrdiny. Znamená to pečlivě rozdělit 78 bodů na sílu, inteligenci, charisma, intuici, vitalitu a myšlení. Po volbě vám na přání počítač ukáže křivku výkonu pro různé činnosti, jako je šplh, loupení, boj beze zbraně a pod. Kromě toho si nezapomeňte vybrat osobní zbraň. Potom už nezbývá než si uložit supermana na disketu, odkud se pak prostřednictvím tlačítka myši vynoří do reálného počítačového života.

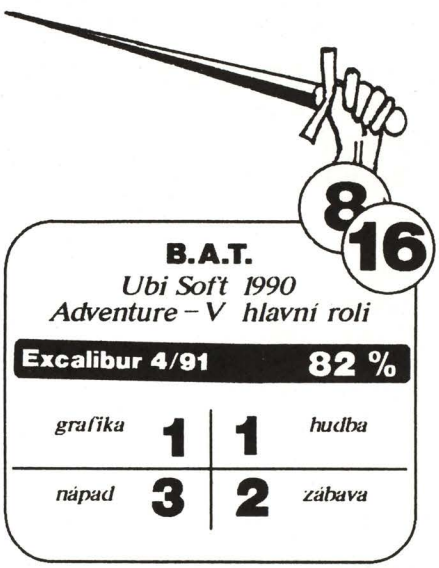
Svobodě jednání v B.A.T. nejsou kladeny žádné meze, můžete sbírat a používat předměty, hovořit s lidmi i roboty, pozorovat, prohledávat, nakupovat, spát a mnoho jiného. Navíc máte v levé paži zabudovaný osobní počítač. Ten vás dokáže varovat před nebezpečím nebo vám poslouží jako dokonalý překladatel. K tomu ale implantovaná bednička potřebuje být živena vlastní, nepříliš komplikovanou programátorskou řečí. Abyste se moc nenudili, musíte stále sledovat svůj zdravotní stav. Kdo o své zdraví a jídlo nebude dbát, ten si moc nezahraje...

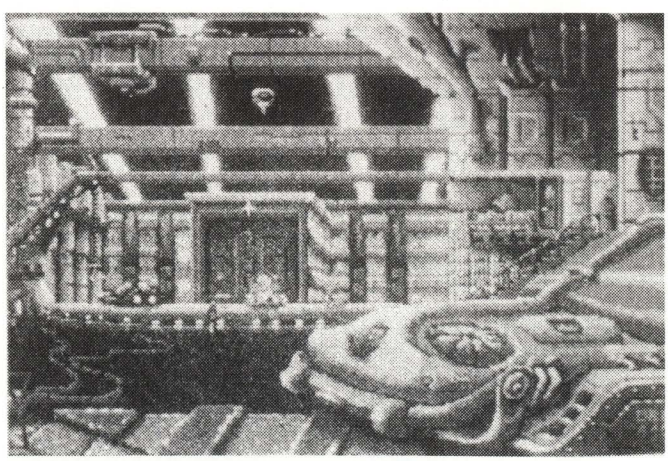
Zacházení s hrou je stejně komplikované jako její obsah a průběh. Stále se vynořují nová menu a ikony. Bez důkladného studia manuálu jste beznadějně ztraceni. Hra rozhodně není pro nováčky v oblasti adventure, ale když se do ní "zažerete", vložená námaha se vyplatí. Na Amiga Show v Kolíně nad Rýnem jsem z B.A.T. viděl patnáctiminutové demo, které se promítalo na celoplošné obrazovce. Přiznám se, že jsem nestačil kulit oči. Jeden barevný obrázek střídal druhý, hrou se prolínaly akční sekvence (jako třeba let v malém kosmickém kluzáku) s výtečnou hudbou. Celá grafika a její jednotlivé scény jsou vytvořeny v jakémsi comics-stylu, kdy nový obrázek překryje předchozí.

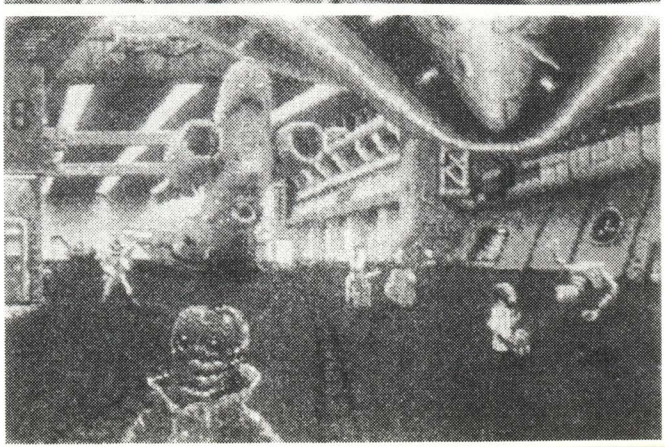
Ač se považuji za odborníka, "zamrzl" jsem už ve druhé úrovni. Něco jsem přeci stihnul: Došel jsem si na záchod (v B.A.T. ne v redakci!), kde jsem dostal kufřík od jiného agenta. Abych mohl na Selenii pracovat, musel jsem si pozemské peníze vyměnit za místní měnu. Pak už jsem si v automatech klidně nakoupil střelivo do laserovky a nějaký ten žvanec do úst. A když jsem se ho chystal sníst... ano, smrt zavinil tajemný M.L., který má prsty ve všem (tentokrát už v redakci, ne v B.A.T.!).

L.L.G.

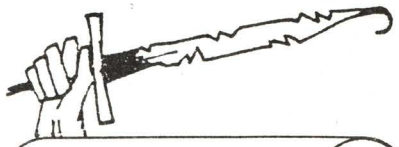
Kdo teď napíše návod místo mne? Rádi jej uveřejníme v rubrice "Jak dál?".







OBITUS OBIT US OBITUS O BITUS OBITUS OBITUS OBITUS OBIT US OBITUS OBITUS O



Obitus **16**

Psygnosis 1990

Akční – Ve vlastní roli

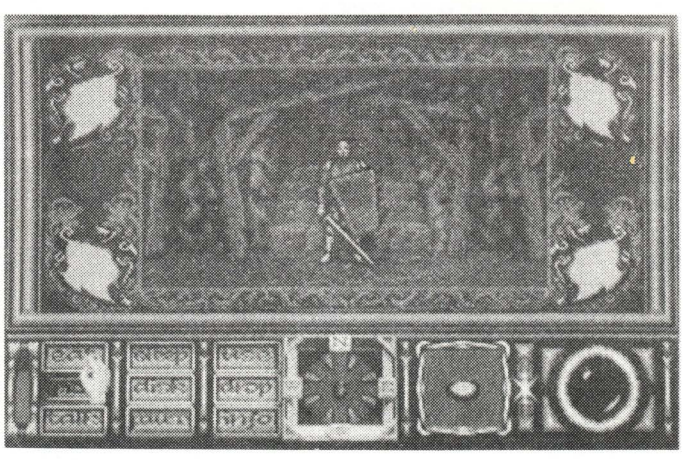
Excalibur 4/91			45 %
grafika	1	4	*hudba*
nápad	4	3	*zábava*

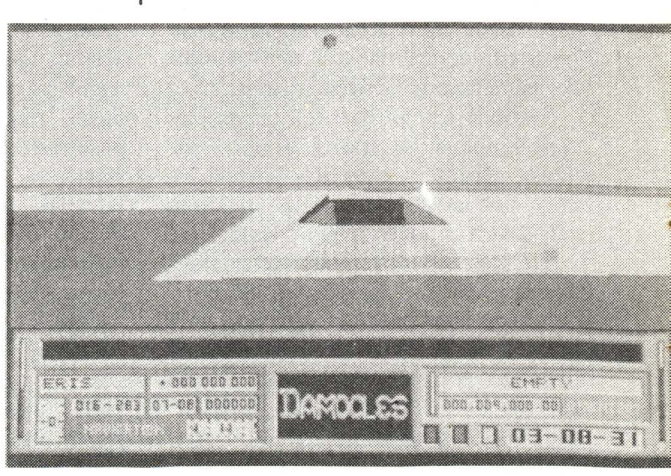
Firma Psygnosis z Anglie se snaží proniknout do všech oblastí počítačové zábavy? První reklamy na hru Obitus se začaly objevovat v západních časopisech už na začátku minulého roku. Ohromně bombastické, tak jak je tato firma zvyklá uvádět své novinky. "Nejlepší hra v hlavní roli!" "Obitus se přinejmenším vyrovná legendárnímu Dungeon Master!" Tyhle slogany a mnoho dalších se na vás z anglických časopisů řítilo společně s nestvůrnou sovou s ostrými pařáty.

Je jasné, že jsme na to dílko byli hodně zvědavi. Po úvodním demu, ve kterém se ozývají zvuky až nápadně shodné s hrou Beast II, se ocitnete v roli zroskotance v čase. Musíte se ze středověkého "Middlemere" dostat zpět do dvacátého století. Čtyři vladaři fantaskní země mají vždy jednu z částí záhadného stroje času. Proto se musíte probojovat do paláců a potřebné díly získat. Obitus je kombinací 3D bludišť (typ Dungeon Master) s 2D bojovkami (Beast). Celé ovládání hry řídíme pomocí myši a dolního menu. Když v temném lese nebo v jeskynním labyrintu potkáme nějakou postavu, lze ji "naťuknout" myší přímo na animačním okně. Dozvíme se tak co si myslí, kolik má síly nebo majetku. S někým můžeme obchodovat, s jiným zase pouze komunikovat či bojovat. Abychom se dostali z lesa do nejbližšího hradu, musíme prohopsat dvourozměrnou akční částí. Tam také každý ztratí většinu své životní energie, protože putování od zámku k zámku se jenom hemží nepřáteli. Také v zámcích bloumáme dvourozměrnými komnatami, pro změnu prošpikovanými kostlivci.

A můj celkový dojem? Technicky nelze mít ke hře žádné výhrady. Protože páni programátoři od Psygnosis své práci rozumějí, je Obitus po grafické stránce nadprůměrný. 3D grafika je rychlá a pestrá, akční části se paralaxně odvíjejí bez jakéhokoliv trhání. V tom reklama nelhala. Ovšem s nápadem a ideou je to zlé. Logické uvažování vůbec nemusíte používat, hra se za chvíli stejně zvrtne jen na zabíjení a bezcílné bloudění po ohromných, avšak prázdných bludištích. Čeká tu na vás také několik úplně slepých 2D částí, ze kterých se nedostanete prostě nikam. Hru doporučuji jen naprostým začátečníkům her "v hlavní roli", protože těm zkušenějším připadne Obitus po půlhodině zcela stupidní!

L.L.G.





Pro ty, kteří už Damocles dobráli, Novagen připravila další datové disky. První už je v prodeji, na druhý se zatím čeká.

DAMOCLES

Kosmická výprava se vrací z daleké a dlouhé výpravy domů. Svoji planetu však nachází prázdnou, opuštěnou. Co se stalo? Musela být narychlo evakuována, protože ji hrozí srážka s kometou DAMOCLES. Nebezpečnou vlasatici už teď vidíte na obloze jako malý proužek. Jako bájný Damoclův meč zvěstuje neodvratnou zkázu. Srážka je nevyhnutelná, přesně za 3 hodiny, 10 minut a 11 sekund se vaše rodná hrouda změní v peklo.

Co teď, když v kosmickém korábu už není ani kapka paliva? Někdo z posádky se začal modlit, ostatní se šli někam zpít do němoty. A vy? Nějaké řešení přeci musí existovat.

To je úvodní stručná story další hry od firmy Novagen. Plné tři roky uplynuly od doby, kdy se její programátoři proslavili podobným příběhem Mercenary a jeho pokračováním Escape from Targ (Útěk z Targu). Děj obou her je umístěn na vzdálené planety do trojrozměrného vektorového světa.

Z podobného principu těží i Damocles. Oproti svým starším předchůdcům obsahuje řadu vylepšení, z nichž tím nejpodstatnějším je lepší ovládání a hodnověrnější trojrozměrné prostředí.

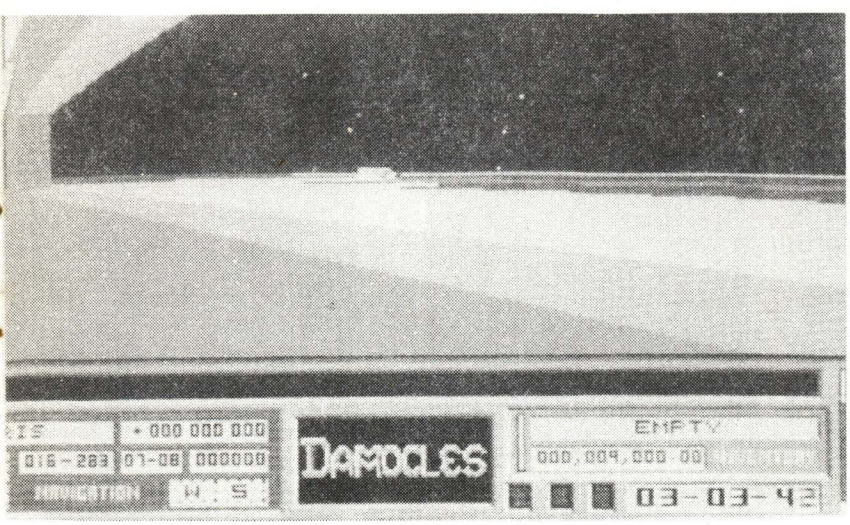
Ve smyšlené počítačové krajině se můžeme volně pohybovat, vcházet do budov, jezdit výtahem po patrech a všude čenichat. Protože evakuace planety probíhala narychlo, nechali její obyvatelé všude plno zbytečných, ale i potřebných předmětů. Ty musíme na vhodných místech a ve správnou chvíli využít. Někde se dá i něco prodat (nevím sice komu, ale možná tam nějaký sebevrah zůstal) a tak sehnat peníze do automatů.

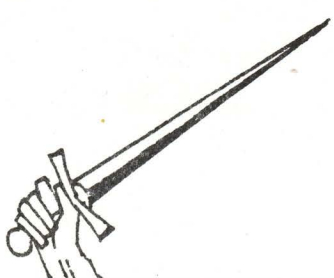
Abyste se po rozlehlých městech neplahočili pěšky, můžete si zajezdit autem. Pak asi také najdete malý kosmický kluzák, se kterým se dá zaletět i na návštěvu na jinou planetu. Na rozdíl od Mercenary je Damocles mnohokrát rozlehlejší. Na vaše pečlivé prozkoumání tu čeká devět planet a devatenáct měsíců.

Musíme také něco prozradit do začátku. Kometu lze zastavit pouze jejím rozmetáním na atomy. A-bombu sice najdete, ale kde vzít rozbušku? Tu tvůrce bomby, zneuznalý profesor Hanssen, pečlivě zašantročil. Vaše první cesta musí tedy vést do profesorovy laboratoře. Tam si prohlédněte jeho poznámky. Zjistíte, že vědec rozebral detonátor na čtyři části a rozeslal je poštou na náhodná místa celého planetárního systému Gamma. Hned vás jistě napadne zaskočit si na poštovní úřad. Najdete tam ale další stopy?

Jak dopadlo hodnocení hry v redakci? Dlouhá doba, co Novagen mlčeli, se vyplatila. Damocles je téměř bezchybný sci-fi příběh, který vás přímo vtáhne do napínavého děje. I technické provedení Damocla přináší mnoho nových prvků. Přibyly barvy, stěny jsou konečně neprůhledné a i vektorová grafika je o poznání rychlejší. Námět je vypůjčený a smontovaný z mnoha sci-fi povídek, něco si Novagen okopírovala ze svých předcházejících her. Také ale "vykradla" jinou počítačovou hru - Starglider II. Třebaže myšlenka hry není zcela originální, nebudete se při potulování Gamma systémem nudit. Kdo by nechtěl vidět znovu vycházet slunce nad svou rodnou planetou?

L.L.G.





16

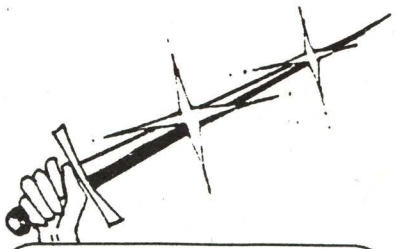
8

Damocles
Novagen 1990
Adventure

Excalibur 4/91	**75 %**

grafika	**2**	**2**	*hudba*
nápad	**2**	**2**	*zábava*

Neuromancer



Stejnojmenný sci-fi román se před lety stal bestsellerem. Hra pro osmibity už má rovněž zašedlá data. Na šestnáctky přicházejí kybernetičtí pankáči pozdě, ale mocně!

Neuromancer
Interplay – EOA 1987/89
Adventure

Excalibur 4/91		86 %
grafika	1 3	hudba
nápad	1 2	zábava

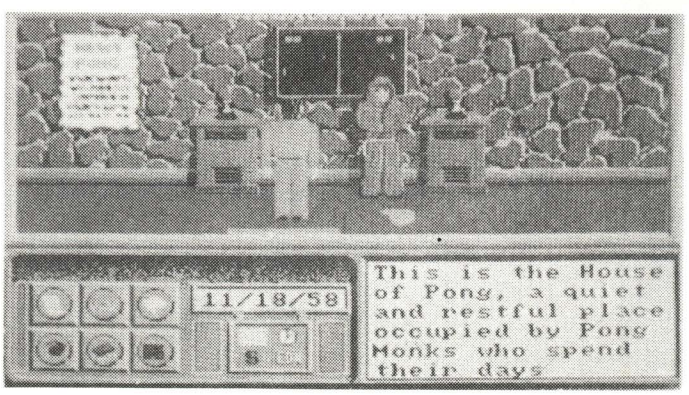
16 8

Duchovním otcem Neuromancera je americký spisovatel sci-fi William Gibson. Jeho trilogie "Cyberpunk" se právem zařadila mezi takové ságy, jako je Nadace od I.Asimova nebo Duna od F.Herberta. Celé Gibsonovo dílo se svazky Neuromancer, Biochips a Mona Lisa Overdrive lze každému sci-fi fandovi jenom doporučit. Autor tu vytvořil zvláštní, přetechnizovaný svět nedaleké budoucnosti. V ní už lidstvo nemá žádné materiální potíže, zato celý svět až do posledního koutku a výklenku kontrolují všemocné koncerny a nadnárodní monopoly. Společnost se honí jen za nejnovějšími drogami a rychlým zapomněním. Poslední volný prostor poskytuje "Matrix". Je to datová síť, která svými hustými spoji obepíná celý dostupný svět. Poslední hrdinové této epochy vývoje lidstva, "konzoloví kovbojové", se do sítě vlamují a přeměněni v data po ní putují. Hledají v těchto umělých elektronických krajinách slabá místa systému. Jen tady se odehrává skutečný život hodný novodobých romantiků. Svět mimo počítače se totiž změnil jen na šedé zdi bez volných prostor.

Doufejme, že se brzy dočkáme českého vydání tohoto obrazu fantaskního světa. Kdo je opravdu nedočkavý, ten si může roli kybernetického panka zahrát ihned na počítači. Představa, že se vydáme do Gibsonova Cyberprostoru je velice svůdná. Hráč vklouzne do role "vlamovače" a protože jde o dobrodružnou hru, už na začátku se dostane do potíží...

Náš hrdina je totálně na dně. Mezi jeho známými dochází k nevysvětlitelným úmrtím. Ze všeho nejhorší je však ztráta balíčku karet. Ty bezpodmínečně potřebuje k navázání kontaktu s kybernetickým prostorem. Nezbývá, než se vydat na cestu reálným světem, do přetechnizovaného města Chiba City.

V Neuromanceru se setkáte s ledasčíms. S duchovním řádem, jehož kněží se modlí ke starým legedárním hrám, nebo i s nákupčími lidských orgánů. Narazíte na tvrdou policii i na povětrná děvčata. Musíte se snažit sehnat peníze, vstupní hesla a také nějaký ten hardware a software, prostě všechny věci potřebné k přežití. Předpokládám, že programátoři měli největší práci s tím, jak změkčit velice krutou až sadistickou románovou předlohu. Všechna čest, svou práci odvedli perfektně. Celá atmosféra Chiba City vypadá hodnověrně, ve hře je řada zlomů a nadmíru postav přesně odpovídajících knize. Konverzaci s nimi provádíme tzv. multi-výběrem. Počítač nám dá vybrat z několika variant vět. Někomu se to může zdát snadné, ale pozor! Stačí chybné slovo a je tu nepřítel na celý život! Celou hru ovládáme výhradně myší (kromě vkládání hesel a textu), pro zvláště rychlá přecházení z obrazu do obrazu se používají kurzorová tlačítka. Původně byl Neuromancer napsán pro osmibity, ale Interplays si dali na převodu pro větší počítače hodně záležet. Obrázky jsou pastvou pro oči, také animace postav je plynulá. Snad jen si trochu povzdychnete nad zvukovým doprovodem, který údajně obstarala punková skupina Devo. Osobně mohu Neuromancera doporučit všem "crakerským" dobrodruhům, avšak začátečníci budiž varováni! Na téhle hře si již vylámal zuby nejeden expert! L.L.G.



Mnozí lidé v Československu si počítačové hry spojují výlučně s působením západních firem. Abychom čtenáře přesvědčili, že také mezi námi jsou počítačoví kouzelníci, požádali jsme o rozhovor pražského hudebníka a programátora Františka Fuku.

FUXOFT
aneb
Čáry, máry - Fuka

- Františku, kdy ses poprvé seznámil s počítačem?

Nejdříve jsem "programoval" na papírovém počítači vystřiženém z časopisu ABC. Ale to se asi nepočítá, takže to bude programovatelná kalkulačka TI-58, kterou mi půjčoval strýček. Ale to vlastně taky není počítač, takže až ZX80 (předchůdce ZX81) se kterým jsem dělal ve Stanici mladých techniků, když mi bylo asi dvanáct let.

- Jaké počítače jsi kdy měl doma?

Nejdříve mi byl zapůjčen jeden z prvních exemplářů počítače PMD, abych pro něj udělal nějaké hry. Udělal jsem asi 10 her, za které jsem dodnes nedostal ani korunu. "Klasické" hry na PMD, jako bombardér nebo housenka (Wurmi) jsou původně ode mne, i když už jsem je viděl v desítkách verzí, pokaždé s jiným jménem autora. První skutečně vlastní počítač jsem dostal od strýčka těsně poté, co emigroval do USA. Byl to VIC 20. Měl tři a půl KB paměti, obrazovku 23 řádek krát 22 sloupců (opravdu!), procesor 6502, americkou televizní normu a fungoval na 120 voltů. Během dvou let jsem pro něj udělal přes 200 her, např. i Flight simulator (ovšem bez grafiky) nebo Penetratora. Potom jsem si pořídil gumové Spectrum, později Spectrum 128 a koncem roku 1990 Amigu 500. Také jsem měl nějakou dobu doma SAM Coupé, pro který jsem předělal hudební editor a předělal hru SHANGHAI.

- Proč sis pořídil právě Amigu?

Na Amigu jsem si dělal zálusk už delší dobu, protože je lepší než ST ve dvou důležitých oblastech: ve zvuku a v rychlosti (díky Blitteru). Až teď ale došlo k tomu, že existují lidé, kteří s Amigou něco dovedou a mají k ní potřebnou dokumentaci. Když mi tedy byla nabídnuta Amiga za slušnou cenu, koupil jsem si ji s tím, že nebudu jen pasivním uživatelem.

- Jsi jeden z nejuznávanějších tvůrců českých her. Jak tě tento titul těší?

Copak titul, ten mě těší, má to ale stinnou stránku v tom, že mi několikrát denně volají zcela neznámí lidé (kupodivu převážně ze Slovenska) a mají na mě otázky stylu: "pán Fuka, ako sa dostanem cez tretí level vo hre Mutant Vibrators?".

- Kolik jsi napsal her a o které si myslíš, že je nejzdařilejší?

Jak už jsem řekl, bylo to přes 200 her na VIC 20 asi 10 na PMD a 10 her pro Spectrum:

BOXING
POKLAD 2
INDIANA JONES
BOWLING 2000
PODRAZ 3
KABOOM
INDIANA JONES 2
F.I.R.E.
INDIANA JONES 3
TETRIS 2.

Nejvíc práce jsem si dal s F.I.R.E., která potom nevzbudila přílišný zájem, což potvrzuje mou teorii, že nemá smysl aby Čech či Slovák dělal akční hry. Myslím, že se mi docela podařil TETRIS 2, který je jednoduchý (hlavní program má asi 4 KB). Sám jsem ho dost hrával a na Amize mi chybí (že bych si ho znovu napsal?). Z logických her jsem samozřejmě nejvíce pyšný na poslední (t.j. JONES 3). I když se mi do ní nevešlo všechno to, co jsem chtěl, má podle mne správnou míru legrace i obtížnosti. Jones 1 byl totiž příliš obtížný, kdežto Jones 2 příliš jednoduchý (i když mi stále volá velké množství lidí, co asi může znamenat tajemný nápis před bludištěm "2Z1S1V").

- Budeš ještě někdy něco psát pro ZX Spectrum?

Nechci zklamat Spectristy, ale silně pochybuji.

- Kdy od tebe můžeme očekávat nějakou dobrou hru na Amigu?

V současné době mám rozdělanou textovku, která by měla být téměř bez grafiky, ale skutečně rozsáhlá a s inteligentními postavami. Nerad bych se o tom ale šířil, protože je docela dobře možné, že se na ni vykašlu a udělám něco úplně jiného, originálního. Například simulátor mučírny Šmoulů. Spolu s geniálním přítelem Milanem Votavou jsme také přemýšleli o akční hře, jejíž hrdina Arnold Blackendecker by měl místo všech končetin motorové pily, takže by se při chůzi automaticky prořezával do nižších pater. Hra by se jmenovala Brutal Recall a výtěžek z prodeje by šel na konto dětské onkologie... No nic.

- Co to je Zlatý trojuhelník? Jak se díváš na jeho další činnost?

Byla to spíš taková symbolická záležitost. S Tomášem Rylkem (T.R.C.) a Mirkem Fidlerem (CYBEXLAB) jsme si vždycky vypomáhali bez ohledu na to, jestli jsme spolu v nějaké firmě. V současné době to celé nějak usnulo, protože oba mají Atari ST. Přesto ještě z piety píšeme do svých programů: "ten a ten OF GOLDEN TRIANGLE". Tomáš ale snad vytvoří monitor/disassembler pro Atari a já budu dělat verzi pro Amigu. Takže pokud znáte V.A.S.T. ze Spectra, víte, že se máte na co těšit! Ale samozřejmě je možné, že z projektu sejde.

- Jaký typ her se ti nejvíce líbí?

To se nedá takhle říct, u každého typu her se najde alespoň jedna, která se mi líbí.

- Kdybys měl strávit dva roky na opuštěném ostrově, jakých pět her by sis tam vzal? A jaká hra se ti líbí vůbec nejvíc?

Asi by to byly:

EMERALD MINE
DUNGEON MASTER
POWERMONGER
RAINBOW ISLANDS
TURRICAN 2.

Jinak se mi velice líbí logické hry Lucasfilmu jako Zak McKracken a Indiana Jones, ale ty bych si s sebou nebral na opuštěný ostrov, protože už

jsem je dohrál. Vůbec nejvíc se mi asi v současnosti líbí POWERMONGER, i když by podle mě mohl být trochu rychlejší, kdyby autoři plně využili toho, co Amiga umí.

- Slyšel jsem tvé hudební programy na Sinclair - FX sound I -IV. Prý skladby píšeš rovnou v datech bez jakéhokoliv editoru. Jak to můžeš zvládnout? Kde bereš nápady?

Hudbu skutečně píšu přímo v datech a abych se přiznal, docela mi to vyhovuje i teď, když mám spoustu hudebních editorů a MIDI. Nápady beru buď z vlastní hlavy (navštěvoval jsem nějakou dobu LŠU, ale co se týče komponování jsem samouk) nebo adaptuji cizí díla. Mimochodem, za nejlepšího počítačového hudebníka všech dob považuji i dnes Roba Hubbarda na C64.

- Jaké jsou tvoje další záliby?

Filmy, hudba a společenské hry.

- Jakou muziku máš nejraději?

Mám trochu neobvyklou zálibu. Poslouchám totiž skoro výhradně jenom hudbu z filmů (John Williams, Basil Poledouris, Alan Silvestri atd.) naprostá většina ostatní současné hudby mi připadá jednoduchá až primitivní a klasická hudba mi moc neříká (možná jenom Wagner a Liszt). Na filmové hudbě se mi líbí "mohutnost" orchestru a jejím poslechem jsem získal spoustu poznatků o instrumentaci, které se mi hodí při vlastním komponování. Z "normálnější" muziky se mi líbí snad jenom skupina Yello a některé starší skladby od J. M. Jarrého, Vangelise a Alan Parson's Project. Ovšem bezpochyby nejsilnějším kulturním zážitkem poslední doby pro mě byla návštěva koncertu skupiny Svatý Vincent.

- Tvoje nejoblíbenější filmy?

Vzhledem k tomu, že mám v oblibě černý (velmi černý) humor, jsem vyznavačem filmů u nás téměř neznámé skupiny anglických komiků "Monty Python"

("Proč je ta ryba chlupatá?"
"To je králičí ryba"
"A je vůbec mrtvá?"
"Asi jo, v noci kašlala krev")

a podobných filmů jako "Připoutejte se prosím" nebo "Top Secret". Potom samozřejmě cokoliv od Spielberga nebo Lucase, když pro nic jiného, tak pro jejich absolutní profesionalitu. Mými oblíbenými režiséry jsou také Paul Verhoeven (Flesh and Blood, Robocop, Total Recall) a John McTiernan (Predator, Hunt for Red October, Die Hard), kteří dokáží vytvořit skutečné "totální hrdiny". Kromě "klasiků" jako Connery, Ford a Schwarzenegger jsou mými oblíbenými herci Keifer Sutherland, Dennis Quaid a Steve Martin. Z novějších filmů se mi velice líbil Die Hard 2 - ve chvíli, kdy film pomalu začíná být nudný, přijde šok - ale nebudu tady popisovat děj. Myslím, že naše kinematografie má ještě co dohánět. Jestliže totiž ÚPF (pardon, Lucernafilm) definuje poměrně konvenční film "Pražákům, těm je hej" jako "hudební magorii", zajímalo by mě, čím je podle ní můj oblíbený film "Rocky Horror Picture Show". Také nechápu, jak můžou dělat titulky k americkým filmům lidé, jejichž znalost angličtiny je slabší než má (a to jsem se ji učil jenom na gymnáziu). Ale to jsem se nechal trochu unést.

- Jakým směrem se podle tebe budou hry a počítačová zábava vyvíjet do roku 2000? A po něm?

Když si uvědomíme, že asi před deseti lety vznikla Space Invaders, tak můžeme těžko předpokládat, co se bude dít za dalších deset let. Nejbližší léta budou asi patřit "cestovním" videohrám jako Gameboy a Lynx. Mezitím snad dojde ke zlepšení a především zlevnění systému "virtual reality" (hráč má na hlavě helmu s 3D projektorem, plasticky "vidí" prostředí ve kterém se pohybuje a může manipulovat s okolními objekty, protože jeho pohyby jsou snímány pomocí senzorů ve speciálních rukavicích, případně celém obleku). Myslím, že do roku 2000 budou existovat podobná zařízení v domácím provedení s realistickou grafikou v reálném čase.

- A poslední otázka: Nechtěl bys spolupracovat s časopisem počítačových her Excalibur?

V současné době pravidelně přispívám do herních rubrik ve dvou časopisech (P+C a Amiga Report), takže pravidelná spolupráce s vámi zatím nepřipadá v úvahu, ale možné je všechno (kromě stojky v rohu kulatého pokoje, ha ha).

- Františku Fuko, děkujeme za rozhovor.

Sierra On-line u Data Becker

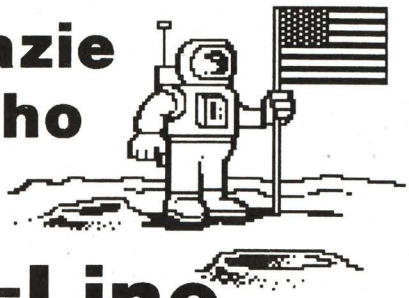
Také v ČSFR známe německé nakladatelství Data Becker, které vydává odbornou literaturu pro uživatele šestnáctibitových počítačů (Amiga, PC) a rovněž obchoduje se software (Textomat, Datamat, Beckertext). Je to vážená firma, ale i ona vydala v minulém roce tři "neseriozní" tituly - návody ke hrám od Sierry On-Line.

Za 19,80 DM si můžete koupit brožované knihy o stopadesáti stránkách: Die Larry Story (serie o Larrym I-III), Die Space Quest Story (Space Quest I-III) a Die King's Quest Saga (King'S Quest I-IV). Najdete v nich podrobné návody, mapky a příkazy pro úspěšné dokončení uvedených her. Také vám poradí třeba i s instalací Sierra her na harddisk. Na konci každého titulu naleznete malý anglicko - německý slovníček. Český čtenář ho ale asi moc nevyužije.

Třebaže knížky vyšly teprve nedávno, jsou dnes vlastně už zastaralé. Vždyť každý z příběhů Sierry má nové pokračování! Psát knihy s návody (a ještě k tomu na hry tak pilné firmy) je sysifovská práce, vždyť kdo by si koupil nekompletní vydání?

Data Becker
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf 1

Ze země fantazie do nekonečného vesmíru



Sierra On-Line

V minulém čísle jsme uveřejnili první část povídání o americké softwarové firmě Sierra On-Line. Dozvěděli jste se něco o jejích počátcích. Hry ze země Daventry - King's Quest - uzavíraly předcházející článek. O čem budeme psát teď? Excalibur 5/6 je věnován především sci-fi hrám a proto všichni, kdo alespoň trochu znají hry od Sierry, mají už jasno.

Space Quest

Víte, jak to dopadne, když smícháte umělecký talent, programátorskou obratnost, schopnost vymyslet orginální námět a přidáte humor s napětím? Nevznikne vám žádný guláš, ale špičková hra! A když jsou u toho navíc Mark Crowe a Scott Murphy, kteří jsou v celé galaxii známí jako Two Guys from Andromeda (Dva chlápci z A.), je o kasovní trhák postaráno.

Mark a Scott pracují společně od roku 1986, kdy spolu s Robertou Williamsovou vytvořili hru Black Cauldron. Scott o tom říká: "Při prvním dílku jsme s Markem začali pomýšlet o další spolupráci na projektu s vesmírnou tématikou. Přitom nás napadla postavička smolařského kosmického popeláře. Dali jsme mu jméno Roger Wilco a protože oba máme stejný smysl pro humor, začala nám práce jít rychle od ruky."

Space Quest I:
The Sarien Encounter
Setkání se Sarieny

Roger Wilco dostal na vesmírné výzkumné lodi Arcadia špatně placené místo uklízeče. Přestože má americký původ, do práce se moc nehrne, raději chrní v komoře pro košťata. Sarienští útočníci přepadli koráb právě ve chvíli, kdy Roger slastně dřímal. Podaří se mu z Arcadie vyváznout se zdravou kůží? Zmaří plány zloduchů, kteří chtějí využít slunečního generátoru ke svým temným rejdům? (Recenzi najdete v Excaliburu 0 a návod v č.1)

Mark Crowe k SQ I dodává: "První díl se setkal u lidí s ohromnou odezvou. Největší úspěch jsme sklidili s futuristickým námětem a naším humorem. Bylo to něco úplně jiného než pohádkový King's Quest."

Space Quest II:
Vohaul's Revenge
Vohaulova odplata

Namísto toho, aby si Roger užíval pohodlného života hrdiny a zachránce lidstva před Sarieny, začal opět pracovat jako metař na zapadlé vesmírné stanici (nebo to bylo všechno jinak?). Ani nás nepřekvapí, že hned v úvodu hry se znovu ocitne v ošemetné situaci. Nejprve se dostane do zajetí slizského Sludge Vahaula. Zvrácený tlusťoch chce zaplavit celý vesmír geneticky zmutovanými pojišťováky, kteří neradi slyší, jak někdo jejich nabídky odmítá.

Rogerovi se podaří uniknout, ale chytí ho Labiónská bestie a chystá si z něho večeři. Ale protože je Roger chlapík všemi mastmi mazaný, opět uteče. Chvíli ještě bloudí po neznámé planetě, aby pak ve strhujícím finále sprovodil ze světa Vahaula i s jeho ďábelským plánem. Nakonec naskočí do malé únikové kapsle a mizí ve vesmíru...

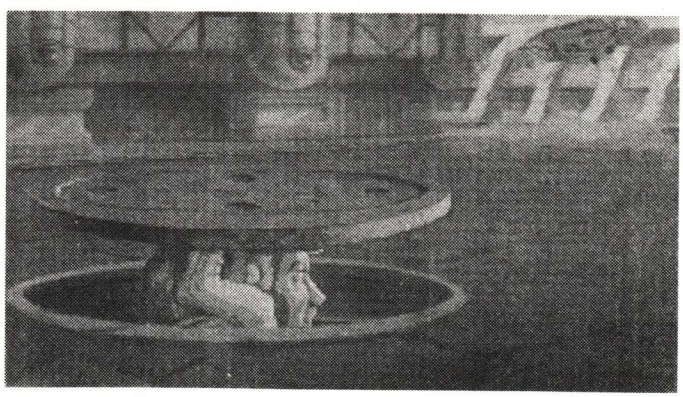
"Už jsme nepočítali, že bychom vytvořili třetí díl Rogera. Není to nic lehkého vymýšlet nové prostředí, nové protivníky a příběh, který by stál za to. Dnes už víme, proč George Lucas přestal se svými filmy Star Wars.", říká Mark."Pak však Sierra přišla na svět s novým, vysoce účinným programem, ve kterém jsme začali všechny hry psát (pozn. o SCI - Sierra Creative Interpretu si povíme příště). Nové grafické a zvukové možnosti jazyka SCI nás pobízely k další práci. Nejvíce se nám ale začalo dařit poté, co s námi začal spolupracovat Bob Siebenberg, který udělal hudbu ke kreslenému filmu Supertramp."

Space Quest III:
The Pirates of Postulon
Piráti z Postulonu

Když už pomalu začínal v kapsli docházet kyslík, objevil se ohromný popelářský koráb a vcucnul raketku i s Rogerem do nákladového prostoru. Tam na zarputilé hráče Sierr čeká zatím nejlepší fór, který se programátorům povedl. Hned vedle kapsle leží na vesmírném vrakovišti "neporazitelný" zrezavělý křižník Enterprise. To je rána pod pás všem příznivcům nekonečného televizního seriálu Startrek. My se tomu moc nezasmějeme, ale zkuste si představit, že by třeba ve 125. dílu Včelky Máji někdo Vilíka rozšláp'...

Roger musí z vraků smontovat jednu provozuschopnou raketu. Prostřílí se stěnou korábu do vesmíru a hned se dovídá otřesnou novinu: Někdo unesl Dva hochy z Andromedy! Již nikdy nevytvoří další díl hry Space Quest! Chce-li si zajistit dlouhověkost, nezbývá mu, než osvobodit zajatce ze spárů Scumsoftu (Bídáckého softu), pro který mají doživotně smolit trapné 2D arcade hry.

Roger se pustí do hledání svých zotročených duchovních otců. Využije k tomu navigační a zaměřovací systém nové lodi i všechnu dovednost, kterou získal v předcházejících dílech. Smrt na něj číhá na každém vesmírném rohu, ale Dva chlápci z Andromedy spoléhají jenom na něho.



Dnes už majitelé PC mohou na svých VGA monitorech prohánět Rogera počtvrté. Příznivci Amigy a Atari ST si musejí ještě chvilku na SQ IV počkat

Seriál ze zahraničních materiálů připravuje L.L.G.

INPUT
DO REDAKCE

OUTPUT
Z REDAKCE

Již měsíc přicházejí Vaše ohlasy na Excalibur. Konečně jsme herní maniaky přiměli odlepit zarudlé oči od monitorů a vzít místo joysticků do ruky pero!

Vaše dopisy by se daly rozdělit na několik hromádek. Ty zásilky, které nás potěší vždy nejvíce, jsou zpravidla nejsilnější. V nich nám posíláte plánky, návody a triky. Všechny rádi postupně uveřejníme. Především Vás prosíme, abyste své příspěvky posílali psané na stroji (nebo vytisknuté v režimu NLQ) a to na A 4 ve standardním formátu t.j. 32 řádek a 64 písmen na řádce. Kdo nám chce ulehčit práci s ťukáním článku do počítače, může zaslat i disketu. Pak ale musí dodržet českou normu Kamenických nebo KOI8. Zasílejte celý příspěvek najednou, nelze postat jen první díl a pak někdy následující (to bychom se ho nemuseli také dočkat). Když si naplánujete napsat něco rozsáhlejšího, poraďte se nejprve s námi v redakci. Co kdyby to už někdo napsal před Vámi?!

Avšak pozor, všechny Vaše příspěvky musí být vlastní a původní. V některých případech se nám už stalo, že čtenář prostě ofotil nějaký starší časopis a poslal nám to jako svůj vlastní příspěvek. Dokonce si ani nedal práci s přepisováním! Takovou věc rozhodně otisknout nemůžeme, dokonce ani nesmíme! Porušili bychom tím autorská práva autora i vydavatele. Máme v redakci dvě plné skříně starší počítačové literatury a tak pravda o původnosti příspěvku brzy vyjde najevo.

Pak je tu další hromádka dopisů, které nám dělají starosti. Tady je jeden z nich:

Vážená redakce!

Je mi 12 let, chodím do 6. třídy a mám už jeden rok osmibitový počítač Atari XE. Zasílám vám kazetu. Nahrejte mi tam Lotus Turbo Esprit. Četl jsem o této hře v prvním čísle a hra se mi velice líbí. Díky M.F.

Takže, milí přátelé, touto cestou nelze! Pirátské kopírování je vlastně krádež a ta je, jak známo, trestná.

Máme ale pro vás dvě dobré rady. Existuje spousta klubů, kde se na kopírování pohlíží maličko jinak. Tak se snad obráťte tam. My doufáme, že už brzy navážeme se všemi kluby úzký kontakt a budeme jejich adresy pravidelně uveřejňovat. Druhá rada je lepší a jednodušší. Stačí vyplnit náš inzertní lístek třeba s tímto textem:

Sháním kamaráda na výměnu programů a her pro počítač Sharp. Seznam zašlu, Ty pošli svůj. Adresa:....

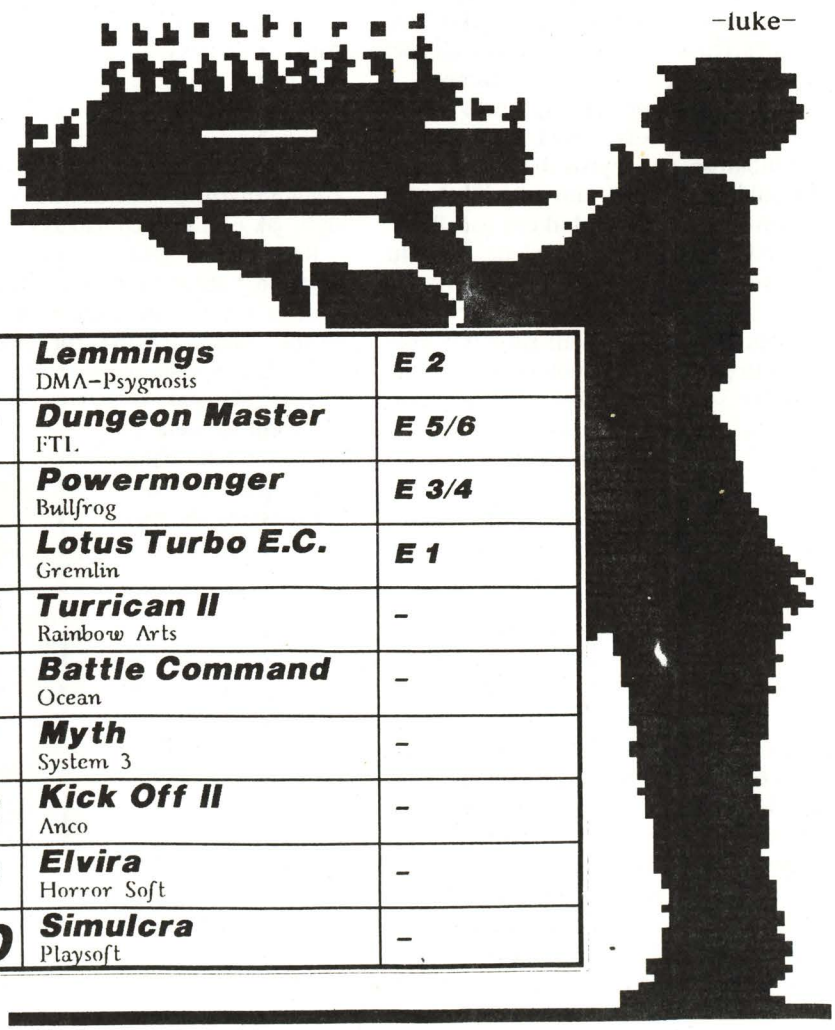
To by v tom byl zlámaný joystick, aby se Vám někdo neozval. Já sám si takhle píši s několika jinými "amigisty" k oboustranné spokojenosti a prospěchu.

V další hromádce jsou Vaše připomínky a podněty. Na mnohé žádosti budeme uveřejňovat i top-žebříčky her.

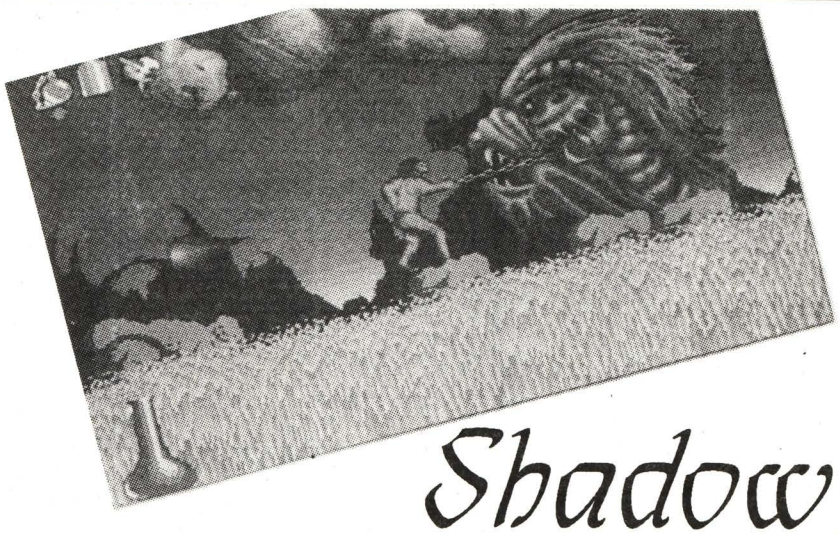
Abychom Vám usnadnili styk s redakcí, připravili jsme na vedlejší stránce korespondeční lístky. Kdo si chce objednat předplatné na 6 nebo 12 čísel Excaliburu, má možnost. Jen předplatitel bude mít 100% jistotu, že mu nebudou scházet jednotlivá čísla.

Komu chybí starší čísla (0-3), může si zatím o ně napsat přímo do redakce. Až do vyčerpání zásob budeme objednávky přednostně vyřizovat a zasílat na dobírku.

-luke-



1	**Lemmings** DMA-Psygnosis	E 2
2	**Dungeon Master** FTL	E 5/6
3	**Powermonger** Bullfrog	E 3/4
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	E 1
5	**Turrican II** Rainbow Arts	-
6	**Battle Command** Ocean	-
7	**Myth** System 3	-
8	**Kick Off II** Anco	-
9	**Elvira** Horror Soft	-
10	**Simulcra** Playsoft	-



Shadow of the Beast II

Druhý díl Příšery zastínil svého předchůdce - Shadow of The Beast I. Pokračování je jakýmsi pokusem napravit nedostatky minulé hry. Po dokončení "jedničky" jste byl odměněn lidským tělem, které jste měl využít na zasloužené penzi. Naneštěstí pán Beast nezapomíná na své protivníky. Nezapomněl ani na vás a proto přikázal jednomu ze svých černých mágů, aby unesl vaši malou sestru. V této chvíli hra začíná...

V úvodní scéně vidíte malý domeček, odvážně postavený uprostřed deprimující pu..iny. Je to váš prostý domov, ve kterém žijete se svou matkou a sestřičkou. Nad krajinou běsní prudká bouře. Oslepující blesky si hledají cestu oblohou. Celá zem se chvěje varovným hřměním. V dálce na ostrém skalním útesu se rýsuje silueta netvora. V těžkém vzduchu visí hrozba ďábelského Beasta, v zemi Karamoon známého jako Malethot. Vaše sestra v kolébce, sevřené pěstičky, oči ustrašené, srdceryvný pláč, už tuší něco zlého. Matka vyhlíží z okna. Kéž by se syn vrátil z lovu! Černý stín zakryje oblohu. Celý domek se zatřese, tabulky v oknech zařinčí. Proraženým stropem se do místnosti sune ďáblův pařát. "Dítě moje!" matka instinktivně tělem zakryje kolébku a vzhlédne vzhůru. Dítě však neubrání, nestvůra je unáší kamsi do černé bouře. Teď je řada na vás, abyste Malethotovi ukázal, že jste nezapomněl bojovat. I když s lidským tělem? Kdoví...

Beast II je klasické 2D bludiště. Jak jste již jistě pochopili, musíte sestrů zachránit. Na počátku hry se nacházíte ve své rodné zemi, v Karamoonu. Nemáte ani tušení, kde by váš sourozenec mohl být a proto se musíte ptát každého, koho potkáte. Informace získáváte pomocí tlačítka 'A' - Ask, "zeptat se na..." a přidaného slova, např. KARAMOON, SISTER, MALETHOT, ZELEK. Věci, které máte u sebe můžete i nabízet ('O' - Offer). Po cestě potkáte různé příšery a zrůdy, kterým musíte čelit poměrně slabou zbraní - ostnatou koulí zavěšenou na řetězu. Čím déle držíte stisknutou střelbu, tím dále se koule vymršťuje. Ostatní zbraně získáte cestou. Krajina, v níž se pohybujete, je rozsáhlá a dohrát hru samotnou také není nic snadného, proto jsme pro vás připravili návod i mapu na vnitřní dvoustraně.

Úchvatné třináctiúrovňové (paralaxové) vykreslování ve hře Beast I zabíralo až příliš procesorového času, proto byly ve druhém díle Bestie složité scrollovací rutiny nahrazeny větší rozmanitostí hry. Vykreslování v Beast II je tedy jen dvojúrovňové. I když zajímavě odstínovaná obloha působí efektně, oproti "jedničce" je to slabé. Ostatní grafika je ovšem výborná. Scenérie a interiéry jsou do poslední podrobnosti propracovány a i animace postav je dokonalá. Dobře ovladatelný človíček zvyšuje zábavu při hraní. Po cestě narazíte nejen na mnoho ohavných oblud, ale i na poměrně inteligentní bojovníky, třeba na skřítky z krystalových jeskyní. Ti vás dokonce zajmou a zavřou do klece. Také se mi u kluků z REFLECTIONS líbí smysl pro detail. Páčky, klece na řetězech, vytahovací lustry, kladkostroje nejsou jedinými vynálezy, se kterými se díky autorům ve hře setkáte.

Hra je prošpikována zajímavými melodiemi a zvuky. Nejlepší je snad hudba při závěrečné sekvenci ale i zvuk padajících kapek v Crystal Caverns je úchvatný. Nápad sice není nic moc - klasická arcade hra. Jen běhání a zabíjení. Ale jak je vidět, i tolik omletý systém 2D bludišť se dá zpracovat na úrovni.

Jsme zvědavi, jestli PSYGNOSIS v dohledné době vydají III. díl Beasta. Zatím sice o tom neuvažují, ale asi by to byla opět bomba.

Mám-li vše shrnout: Shadow of the Beast II je nepříliš duchaplná, ale výborně technicky propracovaná hra, která by neměla chybět ve sbírce nikomu, kdo má Amigu nebo Atari ST.

ANDREW

Kompletní návod

Pokud ve hře ještě nejsou nekonečné životy, pak jděte od startu kousek doprava a prvního divocha se zeptejte na deset půllitrů piva (A:TEN PINTS). Takové množství alkoholu vás jistě učiní odolným proti všem nebezpečím, někdo tomu může říkat i imunita. Po tomto podvodu (drsné povahy ho mohou vynechat) se hned dejte doleva.

Rozkoukávání

Proběhnete lesíkem a za mostem narazíte na vchod do komplexu západních jeskyní. Před ním sedí nějaký fešák na pařezu. Zničeho nic je ten chlapík chycen do modrého silového pole a evidentně mu to nedělá dobře. Tu září pouští létající ďáblík, kterého musíte rychle zneškodnit, jinak vám chlápek zkysne. Když se to podaří,

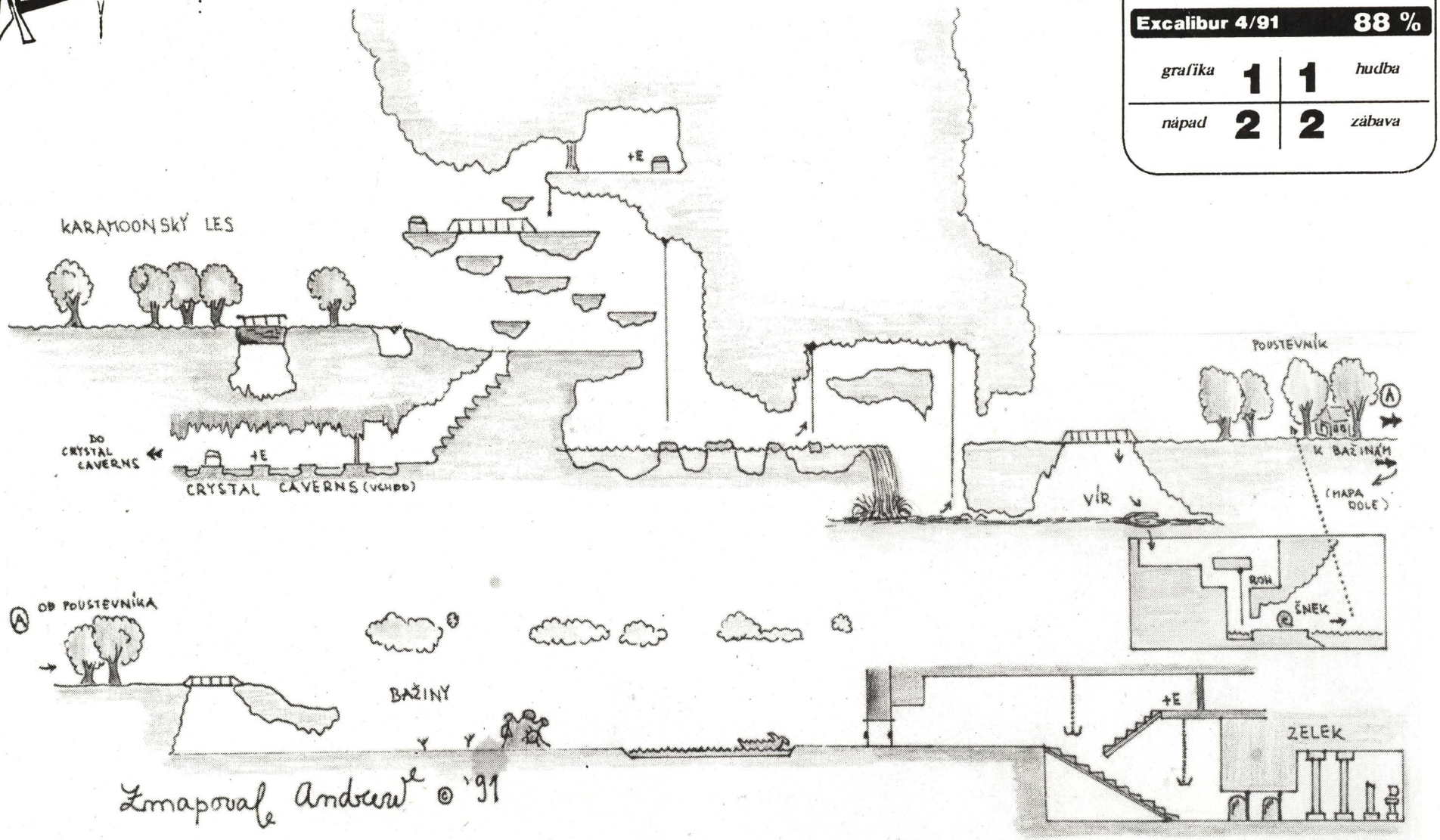
16

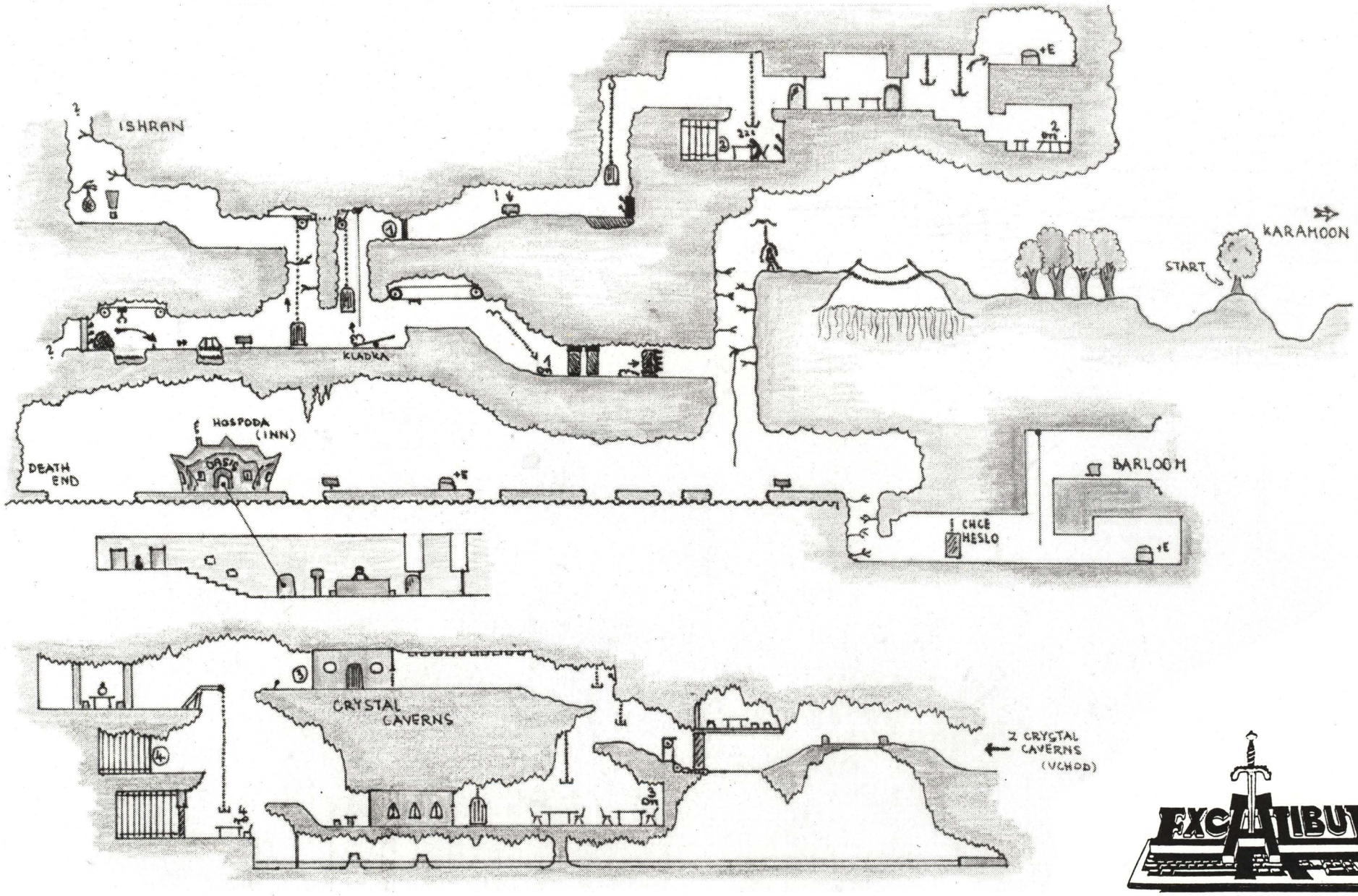
Shadow of the Beast II

Psygnosis 1990
Akční – Adventure

Excalibur 4/91 **88 %**

grafika	**1**	**1**	*hudba*
nápad	**2**	**2**	*zábava*




ISHRAN
KLADKA
HOSPODA
(INN)
DEATH
END
KARAMOON
START
BARLOOM
CHCE
HESLO
CRYSTAL
CAVERNS
2 CRYSTAL
CAVERNS
(VCHOD)

poděkuje a slíbí, že o vašem činu bude informovat Barlooma. Dále vám sdělí, že jeho kamaráda drží v zajetí zlý drak Ishran. Ten má doupě v jeskynním kompexu nedaleko odtud. Dodá, že slyšel jeho ďábelské kumpány, jak se baví o strašných pastech nachystaných na nevítané návštěvníky. Jelikož je to zajímavá informace, zeptejte se ho na pasti znovu (A: TRAPS). Přesně o tom mnoho neví, jen slyšel, jak si dva ďáblíci šeptají cosi o UPPER - horní (případně o LOWER - dolní) páce. Dál se ho zeptejte na co chcete. (A: BARLOOM, A: ISHRAN, A: FRIEND, A: SISTER, A:MALETHOTH atd.). Až se dosytosti vykecáte, skočte doleva dolů, sestupte až k první odbočce doleva a vstupte do ní. Jen co uděláte pár kroků, vyletí zevnitř ďáblík s pilkou v zubech. Každému by mělo být jasné, že si neletí pilovat nehty a že to bude jistě nějaká neplecha. Rychle se vraťte k průrvě. Hele ho, snaží se přeřezat přístupové lanko. Vraťte ten dárek Satanovi, udělejte pár kroků do jeskyně a zastavte se. Jakýsi svalovec na vás tlačí kamenný blok s ostrými hroty. Stoupněte si na kraj průrvy čelem k silákovi a až bude u vás, několika mazanými údery vaší zbraně ho zničte. Teď je konečně cesta volná, tak se dejte doleva.

Západní komplex

Brzy dojdete až k padajícím kvádrům. Komu by se zdálo, že je nemožné překonat je bez ztráty energie, ten se mýlí! Ostatně, máte-li v sobě pivo, tak ať si padá co chce! Než vylezete na kopeček, začne po vás plivat ďáblík poletující u stropu. Zabít! Vypadne z něj klíč, pro který musíte kousek zpět dolů. Pokračujte doleva a zažeňte potvoru sedící na houpačce. Vyšplhejte nahoru. Skočte doprava a odemkněte dveře (pomocí kláves F1 - F4 si prohoďte ukazatel na klíč, pak stiskněte fire). Běžte doprava, vyhněte se padajícímu kamenu, pokračujte až na podezřelý můstek - a sakra, dvě páčky. O které ten žvanil u vchodu mluvil? Udeřte do té správné, nastupte do výtahu a nechte se vyvézt nahoru.

Dejte se doprava až k otvoru, kde chrápe jeden ďáblík. Opatrně, tam to "smrdí"! Tak tam raději zatím nelezte a pokračujte doprava. Projděte místností a vylezte po lustru do tajné komory (mapa). Roztřískejte bednu, seberte rozkutálené penízky ($6) a seskočte dolů. Pozor, s penězi opatrně,

budete je VŠECHNY potřebovat. Pokračujte až doprava, seberte ze stolu klíč a vraťte se ke komůrce se spícím strážcem. Po lustru opatrně popolezte až nad jeho hlavu, ale ne moc hrr. To není děd Vševěd, kterému vytrhnete tři vlasy a on jen spokojeně zavrní. Toho ďábla se nesmíte ani dotknout!. Seskočte tedy opatrně doleva a otevřte klec s obludou. A teď rychle doprava, na bobek, přehodit dolní páčku a honem nahoru. (Šťouralové si můžou přepnout i tu horní, co se asi stane?)

Doleva, výtahem dolů a až k houpačce. Doleva, přejděte malý mostík (kde ten se tu vzal?). Přeskočte nebezpečnou vodu. Stojíte před třemi páčkami. Ne, to není hra na nebe, peklo, ráj. To je mechanismus na drcení velkých kamenů. Jedna páčka pohybuje drapákem zleva doprava, druhá dolů a třetí rozevírá a svírá čelisti. Najeďte drapákem na velký balvan, zvedněte ho a pusťte na ostrý hrot napravo.

Prásk! Z velkého valounu je jeden malý(!?). Ten dostrkejte až k houpačce. Vylezte po laně a skočte na zdvižený konec houpačky. Kámen vyletí. Teď honem doleva! Postavte se do prázdné klece a čekejte. Tíha pravé klece vynese levou nahoru. Dejte se doleva až ke zlému Ishranovi. S ním se moc nedružte a zlikvidujte ho. Na větvi tu visí nějaký šášula v síti. Do sítě střílejte tak dlouho, dokud se neroztrhne a chlapík nevypadne ven. Také on poděkuje a pošle vás za Barloomem pro odměnu. Prozradí vám cestu a ještě vstupní heslo. To si zapamatujte. Nezapomeňte se rozloučit (A: ČEST PRÁCI) a dejte se doprava až k průrvě.

Dolů po laně a seskočit doprava. Jděte dál doprava, sestupte otvorem s větvemi, pak opět doprava. Ve vzduchu se zde vznáší obraz strážce Barloomova sídla. Ptá se na heslo. Napište slovo, které vám prozradil osvobozený zajatec a stráž vás nechá projít. Ještě, že nechtěla občanku. Jděte doprava až k bedně a seberte peníze ($12). Vraťte se o kousek zpět, vylezte po laně do patra a dejte se doprava. Sedí tam hodný drak Barloom. Poděkuje za záchranu dvou můžů a věnuje vám starou listinu. Ne, není to registr svazku tajné dračí bezpečnosti, ale prachobyčejná kouzelná formulka. Bude-li kouzlo přečteno někým, kdo bude mít kouzelný prsten, pak... Co se stane a kde je prsten, to ani Barloom neví. Rozlučte se (A: ČEST) a vylezte z Barloomovy jeskyně.

Teď se dejte přes jezírka s kyselinou stále doleva. Po cestě na vás budou dorážet dva nepříjemní obři, které musíte zničit. Seberte bednu s penězi ($18) a pokračujte až k hostinci. Vstupte, jděte až na konec doleva, vezměte láhev piva a vraťte se k východu. Kdo chce, může poklábosit s hostinským. Nic ale nekupujte, jeho zboží je drahé. Podle mapy vyjděte ven z jeskyně a vraťte se do Karamoonu, kde jste svou strastiplnou cestu začínali.

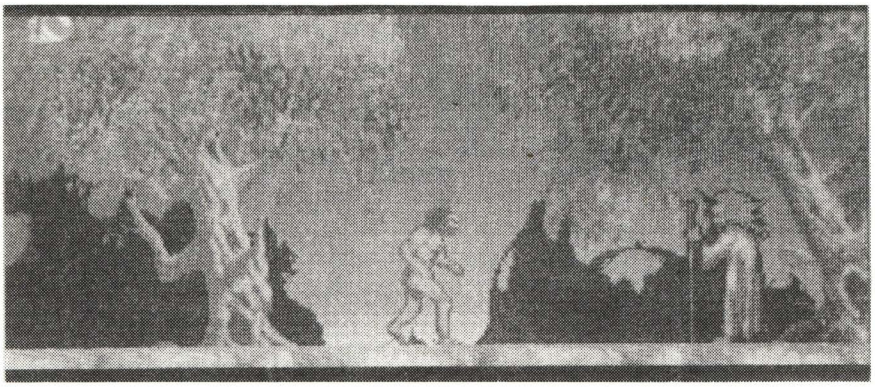
Žádný strachy - 2x prachy!

Na začátku lesa stojí muž, který vám dal nesmrtelnost. Raději ho zabijte, než si ji zase vezme zpět. Prorážte lesem, přejděte po lávce ze spadlého kmene a sejděte dolů. Pozor! Na jednom místě je země tenká a kamsi dolů vede černý otvor. To místo si zapamatujte a označte (doufám, že víte, jak si psi značí zahrabané kosti).

Teď doprava, nahoru a na plošinku vlevo. Vyskákejte až na dřevěný můstek. Tam běhá jedna nestvůra. Protože neodpovídá na pozdrav, zabijte ji a vezměte si sekerku, která po ní zbyde. Na konci plošiny leží bedna ($24). Dejte se doprava až narazíte na krátké lanko. Vylezte nahoru. Tady asi někdo neměl kapesník. Od podlahy až ke stropu se táhne zelený hlen. Odstraňte ho, na konci vpravo je další truhla ($30). Jděte zpět doleva a padejte dolů. Kde jste se to ocitli? Jámu poznáte podle pachu, však jste si to místo označili! Prorážte skákáním tajný vchod. Až se vám podaří propadnout, sestupte doleva po schodech.

Krystalové jeskyně

Objevíte se v nádherných prostorách podzemní říše. Skákejte po plošinkách doleva až k truhlici ($36). Pokračujte doleva až k místu, kde se



podlaha mírně zvedá. Teď se zastavte, jste před vchodem do Krystalového království. Protože království s Karamoonem nemá bezvízový styk, je vše přísně střeženo. Kdo má vystaven pas se vstupním vízem, ať si ho nachystá (klávesy Ctrl, Amiga A a A najednou).

Ostatní ať si pomocí F1-F4 raději připraví sekerku, bude se bojovat. Pozor, nesmíte však zaútočit předčasně. Sekery můžete používat jen 10 sekund. Rozeběhnete se doleva a až vás uvidí strážce, běžte mu v patách, ale neútočte. Nakonec doběhnete až na dřevěný most a zarazíte se o kamenný blok. Vlevo za kvádrem stojí nějaký chlapík. Hrome! Vždyť zatahuje výsuvný most. Teď sekeru! Vyskakujte na místě a snažte se sejmout obsluhu kladkostroje dříve, než zatáhne most docela. Ve vítězné euforii ještě pobijte dva chlapy ve strážní místnosti nad vámi. Až bude vzduch čistý, roztřískejte vrata a dejte se doleva.

Vylezte nahoru po lustru a přehoďte páčku na stěně (mapa). Teď máte deset vteřin na následující akci: Rychle seskočte, běžte doleva, proběhněte až na konec dřevěného stavení, sedněte si na bobek a střelbou přehoďte páčku na druhou stranu. Něco se někde spustí, moc o tom nedumejte a rychle se vraťte doprava. (Během těch deseti sekund jste spustili jeden lustr a tak jste provedli lustraci celé jeskyně).

Teď po řetězu dolů. Jste v jídelně, všude plno nepříjemných mužíků. Probijte se doprava a vezměte si klíč č.3. Běžte doleva... BUM! Už je asi dohráno. Jste chycen do železné klece. Po marné snaze přehryzat mříže tesáky vám někdo střiknul slzný plyn přímo do obličeje a dostal jste obuškem.

Tma...tma...nic...nic...a hele, vězení. Spoluvězeň si klidně dřepí v koutě. Po krátkém rozhovoru (A: GUARD, A: PRISON A: STB) se dozvíte, že nemáte šanci uniknout a že všichni strážci jsou ožralové. Počkat, k čemu máte s sebou pivo! Jděte doprava ke dveřím a nabídněte strážci láhev (F1-F4 a pak 'O') Až hlídač upadne do deliria, proražte dveře.

Kdybyste teď nebyli nesmrtelní (jako že jste, protože sem se normálně bez imunity dostal jen Š.Š. - Šílený Šéfredaktor), měli byste postupovat takto: Nejprve rychleji než spoluvězeň vyskočit na lustr a odstranit strážce nahoře. Pak se vrátit dolů a zabít opilého hlídače. Tomu sebrat klíč č.4. Uvolnit vězně v druhé kobce. Pak štípnout nahoře kouzelný prsten o kterém mluvil Barloom. Potom otevřít dveře, se kterými lomcují osvobození vězni. Teď prchnout! Nežeňte se ale rychle dopředu, nechte ostatní běžet napřed. Ti první si, bohužel, útěk odskáčí, ale vy se zachráníte. Kdo však má poslaneckou imunitu, ten jen může sebrat prsten, otevřít únikové dveře a na všechno kolem se vykašlat.

Za moře a zpět

Venku se dejte doprava, skočte na lano a slezte až na vratký kamínek. Skočte na další kámen a zabijte příšeru. Doskákejte až na konec k lanu (pozor na jeden kámen, je na první pohled falešný). Ti co nemají s životní energií potíže, mohou klidně spadnout do vody a při první (a poslední) příležitosti se chytit lana. Ostatní se chtě nechtě musí dostat přes nebezpečné netopýry až k lanu.

Teď doprava přes chatrný most. Potkáte obrovského rytíře. Ani s ním se moc nekočkujte a ustupujte tak až ho nalákáte na most. Ten vskutku nic nevydržel! Přeskočte díru a pokračujte doprava až k poustevníkovi. Dejte mu listinu a prsten (pro sklerotiky písmeno 'O'). Chvíli bude mumlat něco o tom, že děkuje. Toho si nevšímejte a berte zbraň, kterou vám nabízí.

Vraťte se k místu, kde se rytíř propadl. Skočte do otvoru. Uchvátí vás ohromný vír. Objevíte se v neznámé zemi. Rostou zde teplomilné houby a létají tady kousaví slavíci. Dejte se doprava, spadněte o kousek níže. Teď co nejvíce doprava, sebrat dutý roh. Pak se dejte dolů po laně, doprava až k obrovskému šnekovi. Od něho se dozvíte, že jste daleko, předaleko od Karamoonu za velkým mořem. Šnek je ale dobrák, za 36 US zlatých vás převeze zpět domů. Je to náhoda, ale tolik jich u sebe zrovna máte. Můžete se tedy nalodit (A: SEA, YES, YES). Šnek vás vysadí zase poblíž poustevníkova obydlí. Kdyby se vám zdálo, že je ve hře něco jinak než v návodu, pak si jděte stěžovat k Barloomovi, máte poslední možnost!

A teď ještě Zelek

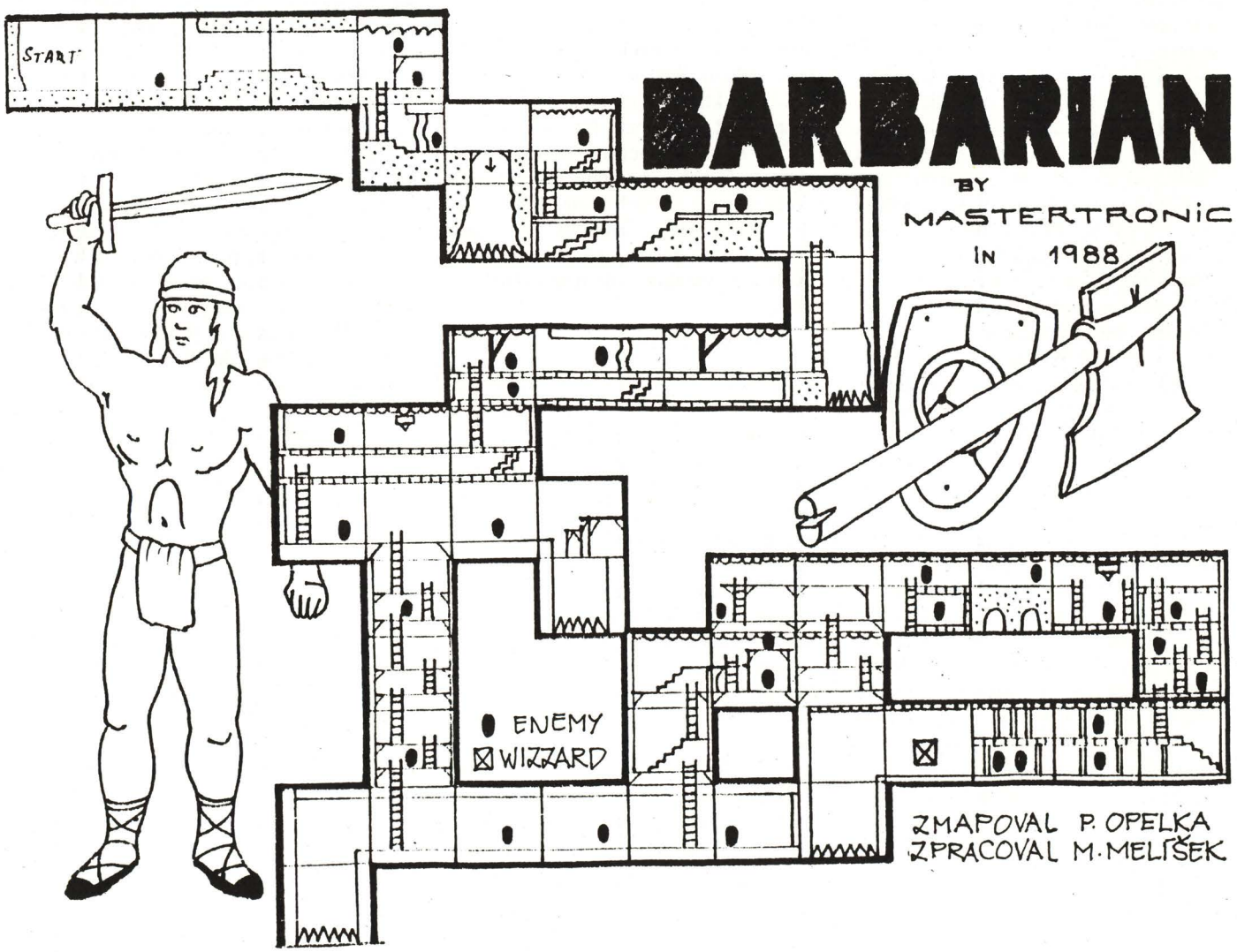
Dejte se doprava. Po cestě narazíte na dva bojovníky, zničte je a pokračujte v cestě. Spadnete dolů do hnusných bažin. Nevadí, kalhoty vypere matka. Jděte doprava a neustálým vystřelováním zvláštního kouzla likvidujte žáby. Dojdete až ke břehu. Pak zatrubte na roh. Přijede pro vás pravidelný spoj Karamoon - Zelkovice a převeze vás na svém hřbetě za moře.

Stojíte před palácem. Tady asi Zelek a jeho boss Malethot vězní vaši sestru. Uvažte si uzel na kapesníku, abyste nezapomněl přežít a slušně vstupte. Doprava, po schodech dolů a tam už na vás čeká sám ďábel Zelek. Po jeho smrti konečně zachráníte sestru, Psygnosis vám pogratulují a vy obdržíte přihlášku do Beastovy Strany Čestně Vykonané Práce.

Ale kde je MALETHOT?!

JAK DÁL?

Jak dál? To je nejčastější otázka, kterou si klade každý, kdo propadl kouzlu počítačových her. Jak přes tuto překážku, jak opět o kousíček postoupit? Přitom ubývá energie, na obrazovce mizí stamina a je příliš málo času, vždyť den má pro všechny jenom dvacetčtyři hodin. Také Excalibur se každým číslem dostává do další úrovně, nebo jak jsme si už (možná chybně) zvykli říkat do dalšího levelu. Právě tak zápasíme s časem, energií a na plnou truhlici zlaťáků pořád ne a ne natrefit. Do bludiště počítačových her jsme se vydali v malé partě. Spoléháme přitom na Vaši pomoc. Věříme, že se i s ostatními fanoušky rozdělíte o své návody, tipy, triky a mapy. V Excaliburu je pro ně to nejlepší místečko. V tomto čísle už nacházíte nová jména. Co brání tomu, abyste také Vy předložili ke společné hostině právě Vaši lahůdku? Hrozně potřebujeme do party odborníka - fandu na osmibity, který by nepsal jenom návody, ale dokáže i pěkně a vtipně komentovat novinky. Ozve se nám některý a zkusí to v Excaliburu? A co Vy ostatní, pomůžete nám proniknout do další úrovně? Opravdu se těšíme. - redakce -



Future Wars

Hra, která proslavila firmu Delphine. Předcházela neméně úspěšnou Operation Stealth (Excalibur 2/3). Návod nám poslal Ivan Picek z Hradce Králové. Díky.

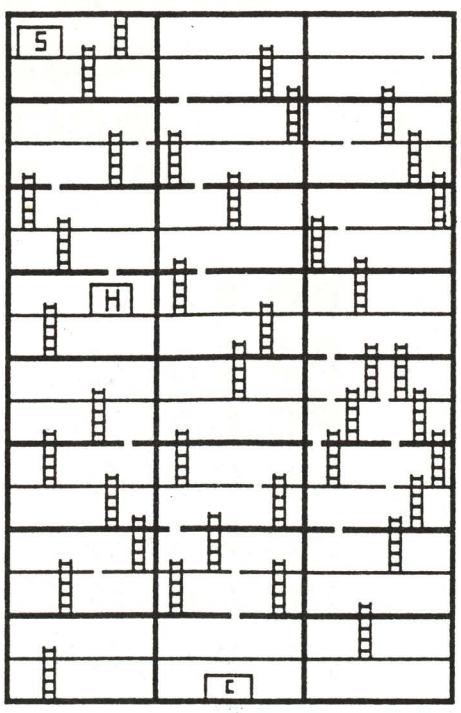
Část I: Právě zaklaplo okno za Tvým šéfem, který Ti vynadal tak mocně, že jsi v rozčilení převrhl kbelík s vodou. Nezbývá nic jiného, než vzít kbelík a vydat se pro novou vodu. Stiskni červené tlačítko. Otevři okno a vstup dovnitř. V předsálí šéfovy pracovny věnuj svou pozornost koši na odpadky. I děravá plastiková taška se někdy může hodit. Ze skříňky v koupelně vezmi nádobku s insekticidy. Otevři dveře na záchod a vezmi malou vlaječku. Naplň kbelík vodou.

Do práce se ale nevracej. Umývání oken není zdaleka tak zajímavé jako legrace, která Tě čeká, když nastražíš naplněný kbelík nad protilehlé dveře (pěkný kanadský žertík). Před pravými dveřmi je pod kobercem klíč. Samozřejmě ho seber a směle vstup do šéfovy pracovny (dveře napravo). Klíčem otevři jednu ze spodních skříněk. Prozkoumej psací stroj a dobře si zapamatuj číslo vložené kazety. Ze zásuvky psacího stolu vezmi svazek čistých papírů. Důkladně prozkoumej mapu na zdi. Někde mezi Moskvou a Varšavou objevíš malou dírku. Zasuň do ní vlaječku nalezenou na záchodě. Před vstupem do tajné chodby doporučuji pozici nahrát.

V další místnosti rychle prozkoumej číselník vpravo do dveří a vyťukej na něm číslo, které sis měl zapamatovat. Po několika pokusech získáš dostatečnou praxi, takže to stihneš dříve, než tě rozmačká snižující se strop. Potom můžeš jít dále. V laboratoři věnuj pozornost kopírovacímu stroji. Nejprve stiskni zelené tlačítko. Do štěrbiny vlož prázdé papíry. Naposledy stiskni červené tlačítko. Rychle seber vytisknuté dokumenty a dříve, než přijde strážný, vstup do světelného kruhu vpravo vzadu.

Část II: Než se pohneš, situaci si opět nahraj. Přijít o život v počítačových hrách je to nejlehčí a v této ponuré bažině k tomu stačí jediný neopatrný krok. Vydej se směrem k moskytům. Máš-li s sebou nádobku s insekticidy, máš pro tuto chvíli vyhráno (jinak Ti nezbývá nic jiného, než si zahrát znovu od začátku). V levé části leží na zemi přívěsek. Samozřejmě si jej vezmi. Krajina u jezera vypadá o poznání přívětivěji. Až se pokocháš krásnou přírodní scenerií, prozkoumej kořeny stromů vlevo. Přivázat lano k větvi a vylézt nahoru napadne i začátečníka. Až přijde domorodec a skočí do jezera, seber mu šaty. Jako mravný hrdina popojdeš cudně za keř a převlékneš se.

Teď se můžeš vydat do vesnice, mnichové tě nechají napokoji. Vlevo za palácem je mýtina. Zatřes stromem! Se spadlou mincí zajdi do hostince, jistě už máš hlad jako vlk. Až se nasytíš, jdi do paláce, vládce Tě již očekává. V paláci nebudeš mít potíže, zato



Bludiště v sídle Crughonů

po odchodu z problémů nevyjdeš. Nejdříve musíš zničit vlka. Ač se to na první pohled nezdá, je na baterky a platí na něj voda z jezera. V tašce jsou ovšem díry, proto musíš jít nejkratší možnou cestou. Nezastavíš-li se zbytečně, vystačí Ti voda právě k vlkovi, který zkratován zmizí s efektním sykotem v oblacích páry.

Je-li Ti život milý, pak ale do dveří nevstupuj nepřevlečen do mnišského hávu. Víš, že se nachází v lese na stromě, ale jak ho sundat? Nejlépe to půjde píkou "vypůjčenou" od spícího strážného. V klášteře (před vstupem si situaci opět nahraj) jdi nejdříve do místnosti vpravo. Je to pracovna opata. Na své mnichy je dost nerudný, ale jeden hrubián nevyvede ostříleného bojovníka počítačových her z míry. Splň jeho pijácké přání. Pohár najdeš v místnosti nalevo, víno pak v protilehlém sklepě. Není to sice Pražský výběr, ale snad bude stačit. Až se převor opije, prohledej ho. Infračerveným ovládáním je možno otevřít některé kusy nábytku. Další cesta vede zpět do sklepa. Sudů je devět a jeden z nich je velmi zvláštní...

V laboratoři se nenech strhnout radostí ze splněného úkolu a z osvobození krásné Lany. Tvým dobrodružstvím není ještě konec (jsi asi v polovině hry), proto nejdříve vezmi plynové pouzdro, které je na skleněné skříňce. Teprve teď můžeš zasunout magnetický štítek do ovládacího pultu a přijímat projevy díků Lany a jejího otce.

Část III: Teleportace se nezdařila! Až se vzpamatuješ ze šoku, který v Tobě vyvolalo toto hrozné zjištění, začni pečlivě zkoumat okolí. V levé části je pod sutinami skryt plamenomet, v pravé části pojistky a vstup do kanalizace. Předměty můžeš objevit jen tehdy, když budeš stát hned u místa, které zkoumáš. V kanálu nezapomeň naplnit plamenomet z kohoutku na zdi. Zbraň přijde ke slovu hned vzápětí, na mnohochobotnici totiž nic jiného neplatí.

Vstup do stanice podzemní dráhy Ti opět umožní univerzální píka. Očisti jí objektiv kamery. Vlaky podzemní dráhy jezdí skoro ve stejných intervalech jako v Praze, není proto třeba se bezhlavě hnát do prvního. Místo toho prozkoumej automat na prodej novin. Ve spodní misce najdeš minci.

Automat za ni po krátkém zdráhání vydá noviny.

Teď teprve můžeš odjet na letiště. Bez letenky, na kterou nemáš peníze, se do letadla nedostaneš. Snad kdybys rozptýlil pozornost bdělého inspektora. Sejdi dolů a vyměň pojistky v rozvaděči. Televize začne hrát a nejnovější zprávy o útoku Crughonů zaujmou inspektora natolik, že za jeho zády hravě proklouzneš. Bylo by ale lepší, kdyby se Ti to nezdařilo! Crughonské vězení je malé a nepohodlné. I odtud však vede cesta. Sejmi kryt ventilace a vhoď dovnitř plynové pouzdro. Otvor potom ucpi novinami.

Část IV: Hned na začátku další části na Tebe jako obvykle čekají jenom obtíže. Crughoni! Spousty Crughonů. A času je málo! Nezbývá nic jiného, než tasit a pustit se do boje s odkrytým hledím ve stylu osvědčených Raiders (opět nahrát!). Přednostně likviduj Crughony v rámečku s nápisem "danger", Ti jsou nejnebezpečnější. Po nějaké době přiletí velitel Crughonů v létajícím talíři. Když ho "sejmeš", Crughoni přestanou přibývat a boj záhy skončí. Raněnou Lanu prohledej stejně jako velitele Crughonů, všechny věci se Ti budou hodit.

Kombinézu, kterou najdeš v kabině, přehoď přes videokameru. Potom si zalez do boxu a odleť s lodí. Dříve, než do lodi vstoupí crughonská hlídka, spolkni tabletku neviditelnosti. Vyběhni z lodi a ukryj se za bednou vlevo vpředu. Přitom dávej pozor, abys do žádného Crughona nevrazil. Pohybuj se ale rychle, tabletka účinkuje jen 28 vteřin reálného času. Ukryj se v bedně, s ní se dostaneš do skladiště.

A jsi ve finále! Posledním úkolem je najít řídící centrum v nejnižším podlaží pevnosti. Pevnost není velká, ale dostala už od pozemšťanů pořádně zabrat. Když se budeš držet naší mapky, trefíš do centrály (C) a hangáru (H) za chvilku. Chvátej, času máš tak málo! (Perlička: Počítačem odpočítávaných 6 minut trvá na Amize ve skutečnosti 4:58 min). Zvládneš-li úspěšně i tento úkol, jsi vítězem. Nehynoucí sláva, radostný pocit ze záchrany pozemské civilizace a v neposlední řadě i láska krásné Lany budou Tvou odměnou za bezesné noci a útrapy prožité u počítače.

Ivan Picek

PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON

PRODEJNÍ VÝSTAVA
SE KONÁ
10.–12. ČERVNA
V PALÁCI U HYBERNŮ
V PRAZE

MOŽNOST NÁKUPU ZA
SNÍŽENÉ CENY

PRÁVNÍ PORADNA
PODNIKÁNÍ
POČÍTAČE
SOFTWARE

PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

Hero's Quest (dále jen HQ) je první hrou v nové sérii fantasy her firmy Sierra On-Line. Těm, kteří se ještě se hrou od Sierry nesetkali, doporučuji přečíst si něco z historie této známé firmy (Excalibur č.3/4). HQ byl vytvořen v roce 1989, na Amize je v grafice 320x200 bodů a jako většina her od Sierry z poslední doby pracuje na strojích s 1 MB paměti. K provedení se hodí poznamenat, že Sierra zde oproti starším programům provedla některé úpravy, z nichž nejdůležitější jsou asi makra (nejpoužívanější slova jsou na klávesách ve spojení s CTRL, např. CTRL+A = ASK ABOUT, CTRL+C = CAST, CTRL+L = LOOK AT). Zde by bylo vhodné se zmínit o slůvku CAST, které se používá na kouzlení (např. CAST OPEN = otevřít kouzlem). Kouzlení vás asi bude bavit, protože v Sierrách se s výjimkou King's Quest III. nikdy nevyskytovalo a Sierra si na něm dala záležet. Naproti tomu klasický boj s mečem není příliš propracovaný. Myslím si, že akční scény v Sierrách, ale i v jiných logických hrách, obvykle výrazně zaostávají za ostatními částmi. Pokud jde o složitost hry, věřím, že není příliš těžké dostat se až do konce.

Jako u většiny fantasy příběhů odehrává se celý děj HQ ve fiktivní středověké zemi. Vystupuje tu celá řada pohádkových postav, vybavených různými vlastnostmi i povahami. Kladní hrdinové jsou lidé, elfové, hobiti i někteří čarodějové. Naopak zlí jsou obvykle skřeti, trollové, většina draků, obři a různé další příšery a příšerky (v HQ např. antwerp, mantray, cheetaur, minotaur a kobold).

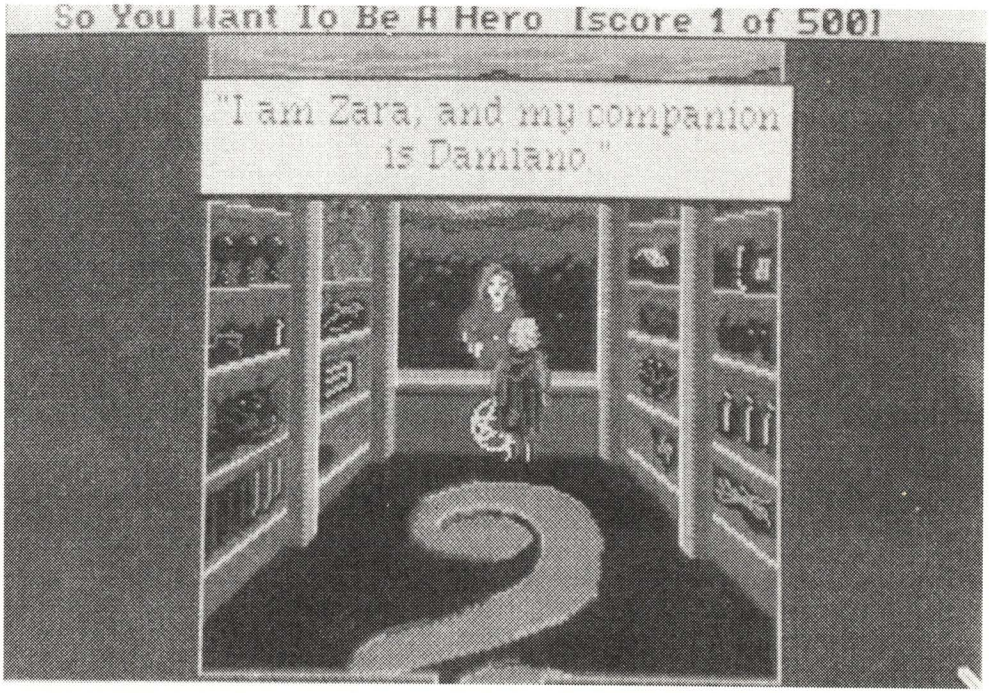
Zde je seznam postav ve hře a jejich krátká charakteristika:

GOBLIN - skřet, je nejslabší
LITTLE DRAGON - dráček
TROLL - brání vnitřek jeskyně
GIANT - obr (jsou 2, hodný a zlý)
DRAGON - drak
BRIGAND - loupežník
ANTWERP - pozor: nejde zabít
MANTRAY - chodí pouze v noci
CHEETAUR - pouze v noci
MINOTAUR - strážce pevnosti
KOBOLD - zná neznámá kouzla

Svět HQ tvoří hlavně les ohraničený horami, případně jezerem. Uprostřed celé země leží středověké městečko. Zde bydlí šerif, je tu hospoda a obchody, z nichž zajímavý je Magic Shop, kde si můžete koupit kouzla. Je tu také místnost pro hrdiny, kde se hrdina dozví své úkoly. Na severovýchod od města hrad barona Stefana von Spielburg. Existuje ještě řada dalších

na počtem bodů. Ale pozor, když u určité dovednosti nemáte žádný bod, nelze ji vůbec používat. Takže když si vyberete např. kouzelníka, nikdy nebudete otvírat zámky (to dokáže jenom zloděj), nemůžete totiž k PICK LOCKS přiřadit žádný bod.

Hrdina, pokud je vybaven magickými schopnostmi, může ovládat tato kouzla [CAST]:



míst, které najdete na mapě.

O co vlastně ve hře jde? V zemi řádí Baba jaga, celý kraj terorizují loupežníci a před pěti lety záhadně zmizel baronův syn baronet Barnard von Spielburg. Hlavním úkolem je ale najít dceru barona Elsu, která se ztratila, když byla malá. Je také vypsána odměna za dopadení vůdce loupežníků. Je na vás, tedy na hrdinovi, abyste osvobodil kraj od teroru. Zajímavý je už samotný začátek hry. Můžete si vybrat vlastní postavu, a to buď bojovníka, kouzelníka nebo zloděje. Dále se objeví na obrazovce tzv. character sheet, kde jsou všechny parametry (skills) zvolené postavy a její síla. Důležité je, že máte k disposici ještě 50 bodů, které lze vhodně rozmístit do různých dovedností. Síla je hodnoce-

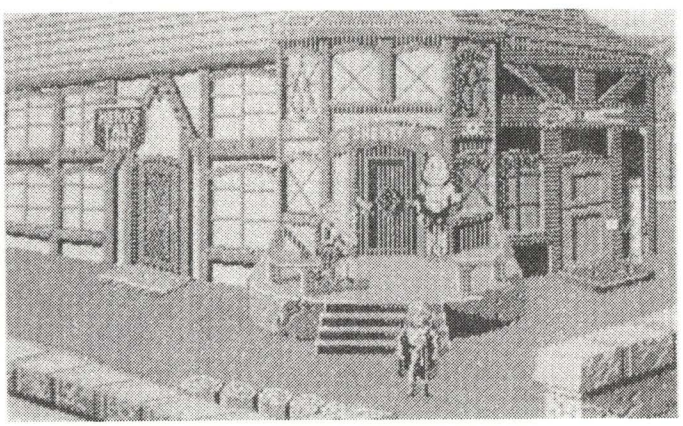
OPEN - otvírání kouzlem
FETCH - bere předměty na dálku
FLAME DART - ohnivé koule, výborné v boji
DETECT MAGIC - zobrazí magické předměty
TRIGGER - pro hru u kouzelníka
ZAP - zlepšuje vlastnosti meče
CALM - vytvoří na chvíli mír
DAZZLE - zmrazí někoho na určitou dobu

Kouzelné dovednosti se získávají po přečtení svitku s kouzlem. Množství kouzel tedy roste s počtem svitků.

How to play:

Není možné popsat hru krok za krokem, budu se snažit o obecnější

popis. Zvolen je kouzelník. Začínate ve městě. Jděte do Guild Hall, přečtěte si tabuli [READ QUESTS] a promluvte si s Guild Masterem [TALK MAN]. Můžete se ho vyptávat [ASK ABOUT např. BARON, BARONET, ELSA, YORICK, BRIGANDS, TROLL, ANTWERP, DRAGON atd.]. Dozvíte se tu mnoho užitečných informací. Potom jděte do Magic Shopu a kupte [BUY] kouzla, na která máte peníze. Prodávají se tu kouzla Open, Flame a Fetch. Fetch si kupte později, protože je hře skoro nebudete potřebovat. U kentauří slečny si kupte 50 jablek (není to nutné, pokud máte málo peněz a nechcete chodit k Babě jaze). Jinak doporučuji každému pořádně si prochodit celé město a tak je poznat. Když vyjdete ven z města, ocitnete se na cestě směřující doprava. Na této cestě jste v bezpečí, protože se vás tady nikdo neodváží napadnout. Cesta končí na východě ledovcem. V bezpečí jste kromě toho na severu země v Erana's Peace, na jihozápadě u lesní víly a u jezera. V lese vás ale všude může někdo přepadnout. Ve dne je to obvykle skřet, malý fialový drak nebo brigand, v noci chodí silnější protivníci, např. velký drak, mantray nebo cheetaur. Když se k vám nepřítel přiblíží, začněte boj. Mečem se seká pomocí kurzorových kláves, v průběhu bitvy můžete i kouzlit [CAST]. Vynikající je používat Flame Dart nebo Dazzle. Uvidíte, že až si zvýšíte sílu těchto kouzel, nebudete vůbec potřebovat meč. Z boje můžete utéct [ESCAPE]. Dostáváme se k dalšímu problému - jak zvýšit sílu kouzla? Celkem triviálně, musíte kouzlo prostě používat a kouzlit tak dlouho, dokud nedosáhnete potřebné síly. Pro úspěšné dokončení hry budete potřebovat hlavně kouzlo Open silné asi 70 bodů a Flame Dart (50-70 bodů). Podobně se zvyšuje síla samotného hrdiny a jednotlivých schopností. Např. lézt se naučíte tak, že budete vytrvale lézt na skálu, dokud ji nezdoláte. Házet se naučíte u terče pod jižní hradbou města tak, že hodíte mečem na terč [THROW DAGGER], meč vytáhnete [GET DAGGER] a znovu hodíte. Tím váš hrdina zesílí. Ale dost teorie, vraťme se k řešení hry. Za bránou města je nejprve vhodné zlepšit se v lezení. Začněte lézt nahoru k hermitovi [CLIMB] a lezte tak dlouho, až budete nahoře. Průběžně odpočívejte [REST]. Nahoře zaklepejte na dveře [KNOCK]. Než hermit otevře, uskočte stranou (nejlépe doprava za dveře), jinak vás shodí ze skály. U hermita si sedněte [SIT] a zeptejte se na kouzlo Trigger [ASK ABOUT TRIGGER]. Dále se zeptejte na svitek [ASK ABOUT SCROLL]. Hermit odvětí, jestli ho chcete - odpovězte ano [YES] a vezměte si ho [GET SCROLL]. Slezte dolů [CLIMB DOWN]. Když už umíte lézt, můžete u Healer's House vylézt na strom [CLIMB TREE], vzít z hnízda prsten [GET RING], zaklepat u kořenářky [KNOCK] a prsten jí dát [GIVE RING]. Bohatě se vám odmění. Prsten lze vzít i pomocí kouzla Fetch, pokud je už máte. Na sebrání



prstenu potřebujete mít u lezení (climbing) asi 40 bodů. Potom jděte na východ k hladovému obrovi a dejte mu 50 jablek [GIVE APPLES] - dostanete drahokam Glowing Gem. Průběžně si cvičte kouzla Open (např. u hermitových dveří) a Flame Dart v boji. U zvláštních rostlin seberte semínko. (Buď vyšplhejte [CLIMB] a zachyťte je [CATCH SEED] nebo použijte kouzlo Fetch). Můžete jít do Erana's Peace a natrhat květiny [GET FLOWERS]. Pokud máte kouzlo Open, můžete tu odsunout kámen a pod ním najdete kouzlo Calm [GET SCROLL]. Je zde také možné přespat [SLEEP]. V západní části lesa jsou zvířátka (MEEPS), která vám mohou dát zelenou kožešinu a kouzlo Detect Magic - podívejte se na ně [LOOK MEEPS], zeptejte se na svitek [ASK ABOUT SCROLL] a na zelenou kožešinu [ASK ABOUT GREEN FUR], vezměte svitek [GET SCROLL] a kožešinu [GET FUR]. Poblíž si natrhejte houby [GET MUSHROOMS]. Pokud uvidíte v lese bílého jelena (STAG), jděte za ním. Dovede vás k Dryadě, lesní víle, která vás po kladné odpovědi na její otázku [YES] požádá o semínko. Pokud ho už máte, dejte jí ho [YES]. Víla vás potom řekne, že ke splnění úkolu potřebujete Dispel Potion a poradí vám všechny ingredience, které musíte donést kořenářce.

- FLOWERS - květiny z Erana's Peace
- GREEN FUR - zelená kožešina
- FAIRY DUST - prach od víl
- MAGIC ACORN - žalud
- FLYING WATER - "létající" voda

Lesní víla vám hned dá jednu z ingrediencí, kouzelný žalud [GET ACORN]. Vidíte, aniž jste o tom věděl, nasbíral jste již několik součástí Dispel Potion. Až je nasbíráte všechny, jděte ke kořenářce a všech pět složek jí dejte [GIVE FLOWERS, FUR atd.]. U kořenářky lze sehnat lektvary: Healing Potion, který uzdravuje, Vigor Potion - zvyšující staminu, Magic Potion, který posiluje magii, a konečně Undead Unguent pomáhající v noci na hřbitově proti umrlcům (zombie). Kořenářka také vede výkupnu trollích vousů (BEARD), drápů cheetaura (CLAWS) a hub (MUSHROOMS). Potions, která si koupíte, se pijí [DRINK nebo též USE HEALING POTION]. V noci na houbovém paloukú tančí světélka, která vám dají Fairy Dust, ale musíte mít na to prázdnou láhev. Kupte si ji ve městě v Dry Goods [BUY FLASK]. Po vypití jakéhokoliv lektvaru vám zbyde prázdná láhev, kterou pochopitelně můžete použít také. Jak již víte, v noci chodí mantray a cheetaur, ale nejsou to právě nejslabší protivníci. Pokud vás kdykoli někdo přepadne v lese, je výhodnější použít kouzla než meč, ale s mečem se musí začít. Každý úspěšný boj znamená zvýšení skillu. Když někoho zabijete, prohledejte jeho tělo [SEARCH BODY], u trolla berte vousy [GET BEARD], u cheetaura drápy [GET CLAWS]. Při přespávání v noci [SLEEP], je zpočátku výhodné spát na hradě, zamést stáj a ráno si zašermovat s Weapon Masterem - zvýší se vám body a je to zadarmo. Později, když už budete mistr boje a magie, je výhodnější spát u víly nebo v Erana's Peace. Spaní u hermita je nepříjemné, protože vás to stojí jednu dávku jídla a hermit většinu noci "prokecá". U vodopádu ale naberte "létající" vodu [GET WATER]. Zde opět potřebujete prázdnou láhev. Pozor, nepokoušejte se

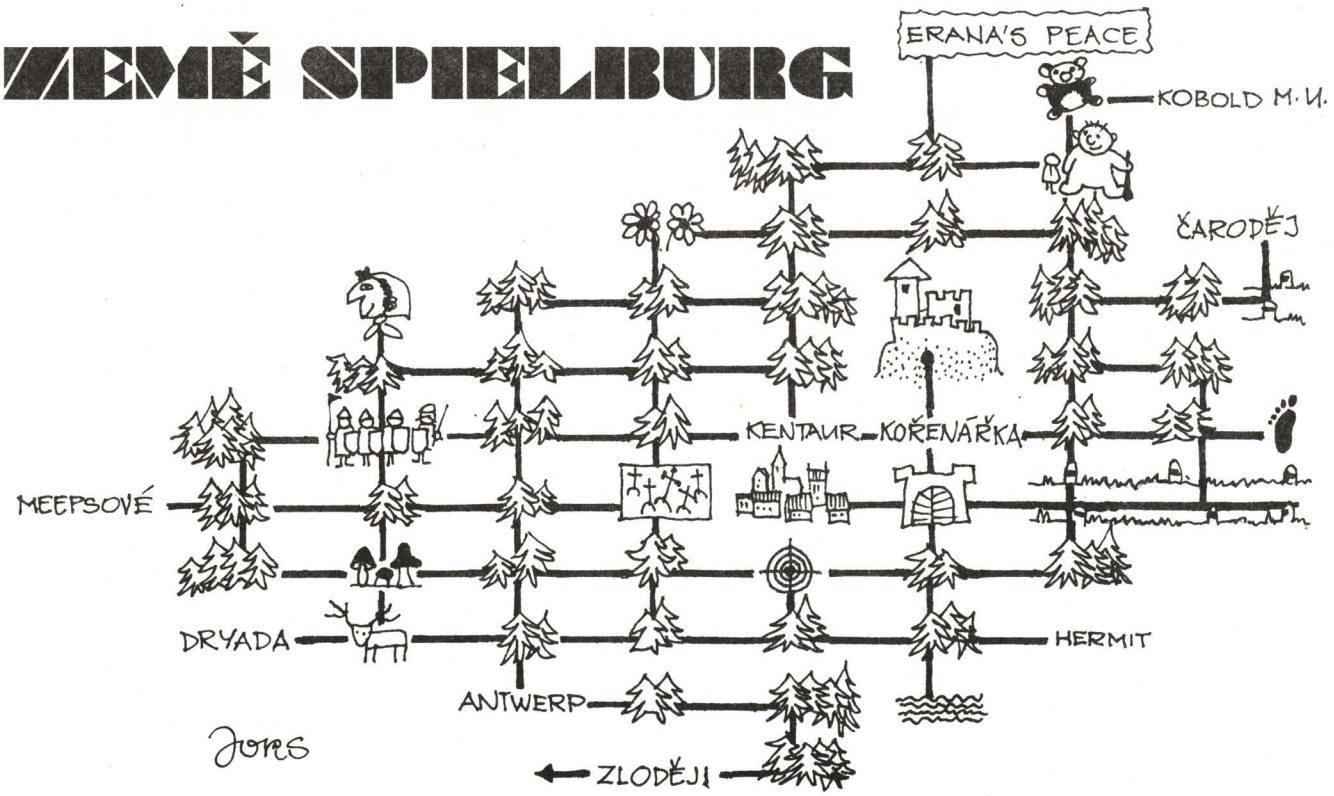
u vodopádu ani u jezera spát! Až vám dojde jídlo, kupte si ve městě v Dry Goods nové [BUY RATIONS].

Na severozápadě žije Baba jaga. Vůbec tam nemusíte chodit, ale pokud přijdete k bráně, dejte lebce Glowing Gem [GIVE GEM] a napište pořekadlo, které vám řekne zloděj opírající o východní hradbu města [HUT OF BROWN, NOW SIT DOWN]. Když vejdete k babě, nezapomeňte být loajální, až vás promění v žábu (znamená to na všechno odpovídat YES). Důležité je ale, že vás pošle pro kořen mandragory (MANDRAKE ROOT), který je možné utrhnout jen o půlnoci na hřbitově pod západní městskou hradbou s pomocí Undead Unguent. Celou část s Babou jagou je ale možné vynechat. Prostě tam vůbec nechoďte. Na severovýchodě je jeskyně hlídaná obrem. Až ho zabijete, vejděte dovnitř a zakouzlete Calm [CAST CALM]. Díky tomu můžete projít přes medvěda a dostanete se k bytosti nazývané Kobold Magic User (uživatel magie). Musíte ho zabít pomocí meče [FIGHT], protože zná lepší kouzla než vy. Potom otevřte kouzlem Open truhlici a vyndejte z ní peníze, vezměte klíč zavěšený na koboldově krku [GET KEY] a houby ležící na stole [GET MUSHROOMS]. Jděte zpět k medvědovi a použijte klíč [USE KEY]. Tím zachráníte poněkud arogantního barone-ta. Potom se jděte podívat do hradu. U hradní brány dvakrát zakřičte na stráž [OPEN DOOR]. Tuto část hry můžete ale také vynechat. Speciální případ je čaroděj, který žije na východě země ve svém fialovém domě. Než k němu vejdete, strážce vám položí tři otázky. Poprvé se vás vždy zeptá na vaše jméno, s ostatním si musíte poradit sami. Pokud se optá na oblíbenou barvu, nezapomeňte, že je to fialová [PURPLE]! V domě jděte přímo nahoru. Zde si s čarodějem můžete zahrát jeho oblíbenou hru a pokud vyhrajete, dá vám kouzlo Dazzle. Je to těžká a zároveň asi nejméně povedená sekvence. Pokud Dazzle nechcete, můžete se na čaroděje klidně vykašlat.

Finále začíná přepadením pevnosti zlodějů. Nepokoušejte se tam jít hlavním vchodem, ani zabíjet antwerpa. Ten totiž po zásahu ohnivou střelou vylétne do vzduchu, ale dopadne na vás v nejbližší obrazovce vpravo. U antwerpa pomocí kouzla Open odvalte kámen a vejděte do jeskyně. Zabijte trolla, pořádně si prohlédněte jeskyni (najdete peníze) a jděte doprava dolů do chodby. Dostanete se ke vchodu do pevnosti, kterou hlídá minotaur. Zabijte ho a vejděte dovnitř. Vyhněte se překážkám [JUMP ROPE] a vejděte do dveří. Zavřete je [CLOSE DOOR], pohněte se židlí [MOVE CHAIR], shoďte svícen [MOVE CANDLE] a ve vhodném okamžiku vyskočte na stůl [JUMP TABLE]. Dále jděte nahoru a ocitnete se v prapodivné místnosti. Zde si promluvte s Yorickem o Else [ASK ABOUT ELSA]. Když se kdekoliv propadnete dolů, vyjedete z pravých horních dveří a pak zadejte [STAND]. Tím efektně zabrzdíte. Dokonce je výhodné ihned po Yorickově zmizení schválně propadnout. Po zabrzdění se dostanete přímo ke dveřím vpravo uprostřed. Vejděte a ocitnete se u řetězu. Zatáhněte za něj [PULL CHAIN] a vraťte se. Vejděte do teď již otevřených pravých horních dveří a z celé místnosti vyjděte levými horními dveřmi. Pozor! Když u dveří napíšete [OPEN DOOR], rychle uskočte doleva. Dveře spadnou a pod nimi se objeví nové. Teprve teď je normálně otevřte a vstupte. Hoďte Dispel Potion na vůdce zlodějů [THROW nebo USE DISPEL POTION] a podržte se, ať nespadnete ze židle. Vůdce bandy zlodějů se promění v pohřešovanou baronovu dceru Elsu. Utečte od toho doprava a hra je u konce.

P.S. Pokud někdo z čtenářů při hře se zlodějem zjistí co dělat s nakradenými věcmi, ať nám svůj postup napíše do redakce.

Příjemnou zábavu přeje David Kika!



Dungeon Master

Seznamte se s příběhem Therona z Viborgu, čarodějova učně, kterého Osud postavil před nejtěžší úkol.

Všechno začalo jednoho večera v alchymistické dílně, nejtajemnější místnosti podzemního sídla Šedého Pána. Odloučen od lidí v ní trávil nejvíce času. Tentokrát je ve své laboratoři zamčen již celé tři dny. Theron, chlapec, kterého si přivedl z nedalekého Viborgu, protože byl z celé vesnice nejbystřejší, už má hlavu plnou zlých myšlenek. Konečně se osmělí a zabuší na dveře...

"Mistře, mistře!" Znovu a znovu volá mladý učeň. Na okamžik se mu zazdá, že slyší temné vzdychnutí, spíše zasténání démona, ale pak se ozve hlas jeho učitele, Šedého Pána.

"Slyším, nedáš mi ani čas na odpověď."

Dveře se otevírají a na okamžik se chlapci podaří nahlédnout do zakázané laboratoře, pak mu ale vše zakryje postava v šedém plášti. Starý muž se unaveně usmívá, zná příčinu jeho netrpělivosti. Učeň chce do vesnice. Jistě již touží po shledání se svou dívkou.Kouzelník však Therona vede mlčky ke sklenčnému pouzdru, kde leží Plamenná hůl. Zatímco chlapec jako vždy nemůže odtrhnout oči od třpytivé krásy safírů a rubínů, kterými je posázena, rozpřáhne Šedý Pán překvapivě ruce a vykřikne:

"Mám to, Therone, objevil jsem způsob, jak využít energii Diamantu moci. Leží tam, daleko v ledových horách. Z něj vzešly všechny bytosti. Skřeti, elfové, lidé i kouzelníci!"

Při těch slovech otevře pouzdro a uchopí Plamennou hůl. Theron nečeká a vrhne se proti křišťálu a drahokamům. Hrůzou ječí jako ustrašené děcko.

"Pane, pane, můj pane, nedělejte to! Chcete získat Diamant sám, bez pomocníka? Chcete tu strašnou sílu ovládnout, ale to je nebezpečné! Zahubíte se!"

Theron vykřikne, když křišťál před ním vzplane. Vidí Slunce i hvězdy. Padá na kolena a zakrývá si oči. Něco jej obestírá, něco silnějšího, než cokoli s čím se kdy setkal. Cítí děsivý úder a svíjí se úplně vyčerpán bolestí...

Překvapeně se probudil uvnitř kouzelného dubu. Posadil se, pak se zamyšleně postavil. Něco nepříjemného se v paláci stalo před jeho odchodem. Mělo to něco společného s jeho mistrem. Nemohl si na nic vzpomenout. Vystoupil z temné dutiny stromu do sluneční záplavy plné sněhobílých květů. Veyla, jeho milovaná Veyla , byla v koruně nejbližší jablonč. Smála se a třásla větvemi tak, že květy doslova pršely.

"Therone!", vztáhla k němu své drobné ruce."Čekám na tebe celý den."

Čekání! Žádal mistra, aby počkal. Proč?

"Therone, nepomohl bys mi dolů?"

Theron se probral. Nevěděl, co se s ním děje. Nebylo to poprvé. Usmál se na dívku."Počkej, odložím si plášť. Víš, že jeho dotyk by tě mohl spálit."

"Honem, chci abys mne políbil!"

Pečlivě složil plášť. Se smíchem mu padla do náruče. Byla tak nádherná a voněla stejně jako květy. Theron nedokáže čekat na svolení Šedého Pána. "Chci být stále s tebou, ale mám úkol od mistra."

"Ale říkal jsi mi, že ti dnes dovolil zůstat přes noc."

"To že jsem řekl?"

"Ano, nevzpomínáš si?"

Nepříjemné pocity se Theronovi vrátily. Nepřítomně hladil Veyle vlasy. Jak na to mohl zapomenout?

"Opravdu, Therone, můžeš se zeptat otce. Zůstaneš s námi, vše je už připraveno, i bezpečné místo pro tohle..."

Theron věděl, že se pláště bojí. "Nepřeji si nic, než zůstat s tebou."

"Pojď", uchopila ho Veyla za ruce. "Otec připravil hostinu a vědma čeká, aby ti mohla dát vzkaz pro tvého mistra. A pak můžeme jít na naše místečko u řeky."

"Jak může člověk odmítnout takovou nabídku", pomyslil si a znovu si uvědomil, že už není chlapec. Byl muž z tohoto světa, byl obyčejný smrtelník...

Usínal se šťastným úsměvem. Snil o svatbě, o životě s Veylou. Šedý Pán jim slíbil domek na úbočí u vodopádu před jezerem. Theron by zasvěcoval Veylu do tajemství kouzel. Tajemství. Začal se ve spánku převracet. Jaké tajemství? Jeho odchod... proniknutí k tajemnu.

Pak se sníění změnilo v noční můru. Viděl se, jak byl roztržen na dva kusy. Vlastní křik mu zněl v uších, když podléhal zničující bolesti, která mu propalovala tělo i srdce. Vlasy mu hořely, kosti se rozpadaly a on věděl, že tohle je konec...

Probral se mezi spálenými křovisky, stromy kolem jako černí kostlivci. Nebe rudé, zahalené kouřem a jeho vesnice v rozvalinách. Vojáci honili malé děti po návsi. Nářek naplnil prostor. Uslyšel hrom a zavřel pevně oči. Když je otevřel, vznášel se nad zemí a viděl armády pochodovat napříč zemí. Válka. Neštěstí a bída srážela lidi, kamkoliv se podíval. S hrůzou v očích letěl Theron se svými nočními můrami nad spálenou zemí...

Nahmatal svůj kouzelný plášť, jako by u něj hledal pomoc. Mumlal. "Ne, mistře! Nedělejte to, Pane! Poslechněte mě!" Vztáhl ruce a s hrůzou viděl, že má průhledné dlaně. "Sním", řekl si a připomenul si mistrova varování. Se vzrůstající magickou silou uzří různá vidění?

"Ne!" Theron ten hlas poznal. Zamžikal a vidění bylo pryč. Stál před branou do podzemního sídla svého mistra.

"Žádný sen a žádná noční můra!"

"Ukaž se", přikázal Theron.

"Nemohu."

"Přeji si to", Theron vystrčil ruku zpod pláště, v magickém gestu sevřel pěst a pronesl kouzlo zjevení. Před branou se objevila slabě svítící koule, aby vzápětí zase zmizela. Theron zopakoval formuli a koule zazářila jasněji. Byla to křišťálová sféra z laboratoře s bílou postavou uvnitř.

"Therone", oslovila ho.

Ustoupil o tři kroky. "Mistře?"

Světlo zesílilo a Theron uviděl tvář Šedého Pána.Rozběhl se ke kouli. "Mistře, řekněte mi co se stalo. Vidím přeludy. Před několika hodinami jsem usnul a..."

"Ne", znovu tak příkrá odpověď. Mistr nebyl ve svém obvyklém šedém šatu a Theron uvažoval, proč se tak sveřepě tváří. Rty sevřené a tenké, plné hněvu. Oči mu planuly. "Poslouchej mne, Therone, vše je skutečnost."

"To není sen? Proklatě, co se děje?"

"Uklidni se, teď není čas na hysterii."

"Ano, pane", Theron se podíval dolů na svého mistra. "Jaké kouzlo způsobilo, že jsme jako duchové?"

"Bláhově jsem se pokoušel získat Drahokam moci. Prozradil jsem ti své úmysly, když jsi byl na cestě do Viborgu."

"Už si vzpomínám, nemohl jsem ale..."

"Vrhl jsem na tebe kouzlo zapomnění, nebyl jsem si jist, zdali bych byl schopen přežít získání Drahokamu moci."

"Odhalil jste kouzlo?", zeptal se Theron,"nikdy jste mi o tom neřekl."

"Provedl jsem to špatně, když jsem působil kouzlem na drahokam, vesmír explodoval a já byl na rok oslepen."

"Na rok? Spal jsem celý rok?"

"Vůbec ne, byl jsi rozpůlen, stejně jako já. Ale protože jsi nebyl u výbuchu, nebyl jsi vytržen z hmotného světa. Já žiji na rozhraní mezi tímto světem a peklem.

Nemohu se volně pohybovat a proto musíš do podzemí ty a zastavit ho."

"Koho?" Theron měl opět strach jako malé dítě.

"Chaos. Když došlo k explozi, Chaos se ze mne oddělil. On je mé horší já. Ta divoká nekontrolovatelná část, kterou nedokáži vždy ovládnout. Teď je volná a chce se pomstit celému lidstvu. Chce zničit celou civilizaci, poslat každou živou bytost zpět do doby ledové." Čaroděj ukázal na vězení. "Je tam a usiluje o Drahokam. Ovládá sice Plamennou hůl, ale neví, jak se Diamant uvolní. Klíč k záhadě je v laboratoři. Uspořádal jsem si své myšlenky a nyní jedině já znám správné kouzlo."

"Co je třeba udělat, Šedý Pane?"

"Už nikdy mne tak neoslovuj! Změnil jsem jméno, jsem Librasulus - Znovunastolitel pořádku."

"Ano, Librasule", Theron se poklonil.

"Výborně, počítám s tebou, Therone. Musíš být mýma rukama i nohama, očima i myslí. Dokud nebudu mít Plamennou hůl, nemohu vstoupit do podzemí. Od katastrofy mohu být jen na tomto místě, mimo vězení. Chaos musí přebývat uvnitř. Přines mi Plamennou hůl!"

Theron si olízl rty. "Ale jak se tam mám dostat? Jsem nehmotný!"

"Potřebuji tu hůl! Nechápeš? Jen s ní mám sílu vstoupit pod zem a získat zpět Drahokam moci, abych mohl vyhnat Chaos a udržet na Zemi řád."

"Ale..."

"Nemohu zde déle zůstat, nyní mne poslouchej. Poslal jsem již do podzemí smrtelníky v domnění, že mohou získat Plamennou hůl. Bohužel zahynuli."

"Všichni?"

"Dobrá stovka! Malá oběť, když hrozí smrt miliónům. Nebyli dost ukáznění. Nedokázali se sjednotit. Bojovali mezi sebou, zdržováni hromaděním pokladů. Proto zemřeli. Pán Chaos jich dvacetčtyři umístil v kryptě, kterou nazval Síní bojovníků. Je to jeho sbírka trofejí. Uvěznil je tam v kouzelných zrcadlech. Jsou zmrzlí, mrtví, a přece ne zcela. Jsou tam jako varování pro ty, kteří by je chtěli následovat. Ty můžeš vstoupit do síně a probudit je. Mám dost sil k tomu, abych ti mohl pomoci, ale jenom čtyřikrát. Můžeš vybírat. Oni tě neuvidí, ale tvá mysl by je měla provést vězením až k holi."

"Já musím rozhodnout, kdo z nich ožije?" zeptal se Theron.

"Můžeš použít jejich duchovní energie, abys z nich vychoval pomocníky podle svých představ. Mohu ti umožnit abys byl toho schopen. Snad ale budeš potřebovat pomocníky spíše chytré než silné."

"To zní příliš fantasticky, pane."

"Povedeš je tak, jako já nyní vedu tebe. Jsou to oni, kdo se musí pohybovat po tomto světě. Stále do něj patří. Běž, Therone, rychle do vězení a probuď spasitele tohoto světa. Ale vybírej moudře, závisí na tom tvůj osud."

Vtom se sféra rozletěla na tisíce kusů. Theron si zakryl obličej a volal, "Jak je mám vybírat, co mám udělat!?"

Když úlomky dopadly na zem, ozval se čaroděj naposledy. "Jdi do podzemí a podívej se na bojovníky v jejich hrobkách. Nahlédni do jejich duší!"

Theron vedl svou mysl bránou vězení a bloudil chodbami až do Síně bojovníků. Na stěnách hrobky visela zrcadla a v nich zmrzlé tváře. Muži, ženy, trpaslíci, elfové i bytosti, které nikdy dříve neviděl. Skelné oči ho prosily: Pomoz nám, osvoboď nás! Zastavil se před tváří elfí ženy. Vzpomněl si na Veylu. Už napřáhl ruku, aby se jí dotkl, když jej zastavil bolestný výkřik překvapení...

Byl sražen do jámy. Kamení a křičící postavy proletěly kolem a vše dopadlo na jednu hromadu. Dřevěný trám padl na starého muže s bílými vousy. Ten vykřikl a zůstal nehybně ležet. Elfka dopadla na svalnatého mladíka, další muž ležel zasypán drobným kamením.

Theron očekával dopad, ale místo toho se nad celou scénou jen vznášel. Za chvíli si uvědomil, že sleduje dávno minulý děj. Ti čtyři jsou nyní uvězněni v zrcadlech. Bude tedy svědkem jejich smrti. Vousatý muž měl oblečen prorocký plášť, svalnatý barbar byl polonahý. Třetí byl asi zloděj, z jeho kožených váčků se do prachu vysypalo plno šperků. Ale co ta nádherná elfí žena ze zrcadla? Vedle její rozevřené ruky ležela dubová hůlka, znamení hlídačů posvátných hájů.

Po chvíli se stařec pod dřevěným trámem pohnul. "Syro", těžce vzdychl.

Theron polkl naprázdno, když viděl, že oslovená neotvírá oči. Konečně zasténala a otočila hlavu. Uviděla starce a připlazila se k němu. Pokusila se trám odvalit. Její ruce byly slabé a krvácely. "Halku, Alexi, pomozte mi!"

Stařec Nabi se těžce nadechl. "Mapa, upustil jsem ji když jsem padal. Nezlob se, asi je pryč."

"Skvělý, prostě skvělý", mumlal barbar a odtahoval trám. "Nemáš mapu. To nestačilo, že jsi otevřel propadliště?"

"Můžeš se posadit?", zeptala se Syra a začala plakat, když stařec zavrtěl hlavou.

Barbar zavrčel. "Je to čím dál tím lepší, máme tu zraněného vůdce, hysterickou holku a Alex už asi dodejchal."

Strčil loktem do muže v bezvědomí. "Ne, zatím ještě žije, ale kdoví?"

Syra vzdychla. "Má těžké zranění?" Zdálo se, že váhá mezi Nabim a Alexem.

"Jak to mám vědět, nejsem kněz", odpověděl Halk a ukázal k prorokovi.

"Halku, máš v sobě tolik citu jako netvor", procedila skrze zuby.

Halk zabručel a plácal Alexe po tváři, "Vstávej, musíme odsud!"

"Nabi, napij se lektvaru", Syra sáhla do vaku, ale vytáhla jen prázdnou lahvičku. "Připravím něco."

Halk stále pozoroval Alexe. "Kdybys použila svá zaříkadla dřív, vylepšila bys starému Nabimu voči!"

"Škoda, že tě potřebujeme", Syra sáhla k opasku a sevřela v dlani dýku.

Barbar se vztyčil. "Poslechni, dítě přírody, já jsem svůj úkol splnil. Už jsem dokázal svou sílu. Jsem jediný v téhle bandě kdo něco dokázal."

Nabi se pokusil o úsměv. "Omlouvám se, Syro, byl jsem příliš bezstarostný. Halk má pravdu, to já jsem otevřel propadliště."

"Klidně lež", řekla Syra, "podívám se na Alexe." Vrávoravě se zvedla.

"Syro, snad jsem v pořádku", ozval se Alex ze země.

"Halk má pravdu", řekl Nabi, "musíme být opatrnější, nikdy nevíme, na co můžeme narazit."

"Našli jsme i některé užitečné věci", řekl Alex.

"Jo, náramky a náhrdelníky. Kdyby ses nestaral o všechny ty věci kolem, nebyl bys teď unavený a mohl bys bojovat." Halk si očistil ruce o bederní pás a hluboce se napil z láhvice. "Bohové, díky za tu pochodeň, bez ní by tu byla tma jako v pytli."

Syra se vrátila k Nabimu. Něžně ho pohladila. "Dostaneme se odtud, Nabi."

"Všechno to žvanění unavuje. Začneme hledat cestu ven". Halk si klekl a hrabal se v suti. "Kde je můj meč?"

V chodbě se náhle něco změnilo. Theron to pocítil. Jakoby mu někdo přiložil kus ledu na zátylek. Strach jej zaplavil jako chladná řeka. Chtěl varovat, chtěl aby utekli, ale neměl sil. Mohl jen mlčky přihlížet.

"Tady je", zdvihl Halk meč nad hlavu. "Kdybych ještě měl brnění a přilbu, tak jsem nepřemožitelný."

Vtom jakoby zdi dostaly třesavku. Ze stropu se vyvalilo kamení. Syra se vrhla k Nabimu, aby ho chránila svým tělem. Na konci chodby se rozletěly obrovské dveře a prostor za nimi oslnivě vzplanul.

"Vidím ho", zasténal Nabi, "je to Temný Pán! Jsme v nebezpečí, musíte pryč!"

Rachot přešel v hrozivé burácení.

"Utečte!", zachroptěl Nabi.

"Nabi má pravdu", řekl Alex. "Ale budeme potřebovat světlo." Doklopýtal přes sutiny ke zdi a pokoušel se uvolnit pochodeň. "Je moc zaražená!"

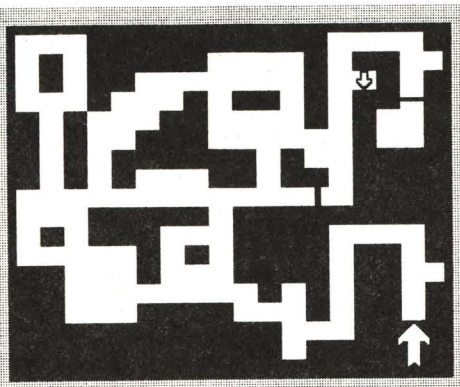
"Nebudu utíkat, budu bojovat!" zahřměl Halk a rozběhl se chodbou přímo proti dveřím.

"Zmizte, utečte!" Nabiho hrudník se vzedmul. "Vidím ho přicházet v jeho černé kápi. Utíkejte!"

Syra si olízla rty. Theron věděl, že zůstane chránit starce. "Snad ho mohu zastavit, umím přeci čarovat!" Zvedla hůlku a připojila se k ostatním. Držela ji namířenou na dveře: "Matko Mentro, buď mým světlem. Pojď, netvore, zničíme tě!"

"Ne, ne, vy nemůžete!" křičel Theron, třebaže ho nikdo nemohl slyšet. Stejně by bylo příliš pozdě. Světlo postoupilo až ho úplně oslepilo.

Pak všechno zmizelo a Theronovo průsvitné tělo bylo opět před vchodem do podzemního sídla knížete Chaosu.



Vítejte v Dungeon Master!

Pro všechny majitele šestnáctibitových počítačů jsme připravili skutečnou lahůdku - kompletní návod na fantasy hru Pán Jeskyně. Protože vám nechceme kazit radost z tak výtečné hry, nepovedeme vás po celé jeskyni "za ručičku". Chceme vám však prozradit pár věcí, na které byste během hry také přišli (ale možná taky ne), naznačit a urychlit vaši cestu k vítězství.

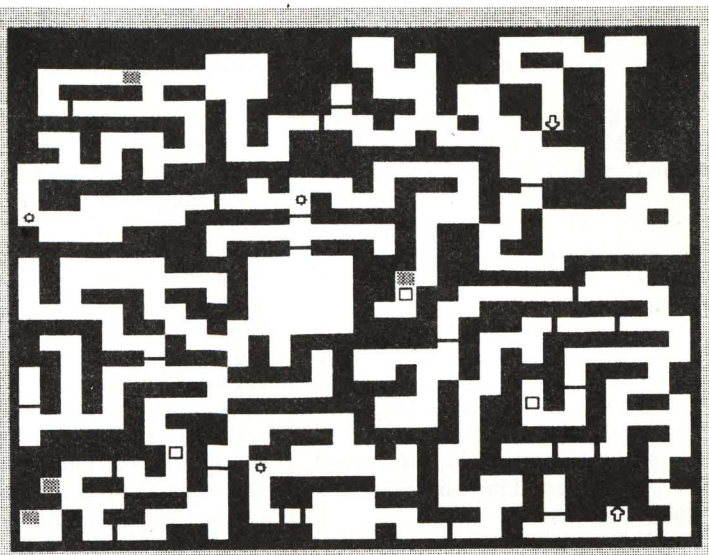
Než se pustíte do hry, musíme vás před něčím varovat. Dungeon Master není hra, kterou dohrajete během odpoledne nebo za víkend. Každý hráč, který po Chaosově jeskyni bloudil, podlehl zvláštnímu kouzlu. Během tří týdnů (a to je asi tak průměrná doba, za kterou lze DM dohrát) s ním nebyla žádná řeč. Hned po příchodu ze školy nebo z práce okamžitě zapínal počítač, se zanícenýma očima hluboko v noci chodil spát. Když se uvolil prohodit s někým pár slov, nemluvil o ničem jiném než o DM. Takže pozor!

Všechny rady jsou dílem několika lidí. Každý něčím přispěl. Chci tu poděkovat Červovi, Davidovi a Birdovi za rady a STčku za mapy. Protože by kompletní technický popis zabral mnoho stránek, budeme se spoléhat na vaši intuici. Ovládání není složité, za půl hodiny hry se vám dostane do krve. Navíc, zvyknete-li si, využijete nabyté zkušenosti i v jiných hrách "ve vlastní roli".

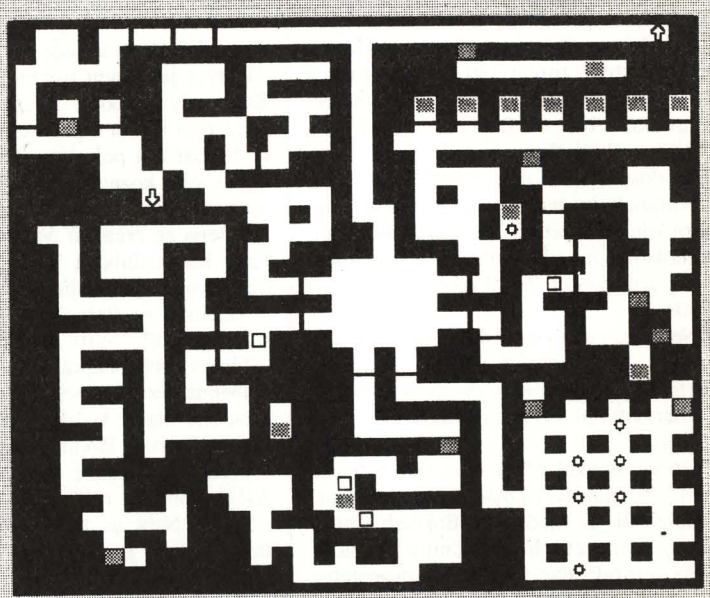
Lze ovládat DM i klávesnicí?

Ano, dokonce pro ovládání pohybu je nevýhodné používat myš. Mnohem rychlejší a přesnější je chůze řízená kurzorovými šipkami či numerickou klávesnicí (1-6). Jednotlivé postavy jdou přepínat klávesami F1 až F4, pomocí Esc se hra dá zastavit.

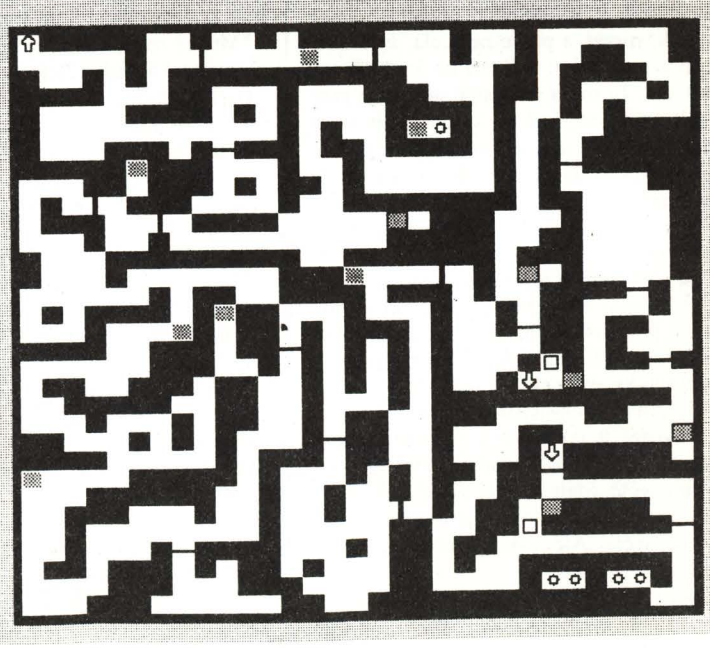
I



II



III



IV

Co najdete v příštím čísle

Je čas výletů po hradech a zámcích. Také v příštím Excaliburu se podíváme do staveb plných tajů a hrůzy.

LOOM

Budete bloudit komnatami jako

CADAVER

a dozvíte se, jak utíkali váleční zajatci z vězení ve středověkém hradě ve hře ESCAPE FROM THE COLDWITZ

Rožmberská Bílá paní se zjevuje v jižních Čechách. Na monitorech se začala objevovat démonická černá Lady

Elvira

Do sbírky map a návodů vám přibude

KING'S QUEST IV.

Na osmibitech budete utíkat ze zajetí v Německu podle Andrewova návodu

GREAT ESCAPE

To vše bude sledovat oko přísného strážce z nejnovější hry firmy SSI.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5 204, MIČ 47 129
EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing
	Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW
	Jakub Červinka - Červ
	David Kika -dk-
KRESBY	Joris
LAYOUT	Ludvík/LLG/Joris
ADRESA REDAKCE	
	PCP Excalibur
	P. O. Box 414
	111 21 Praha 1
OBJEDNÁVKY	SMS U Pergamentky 8
	170 00 Praha 7

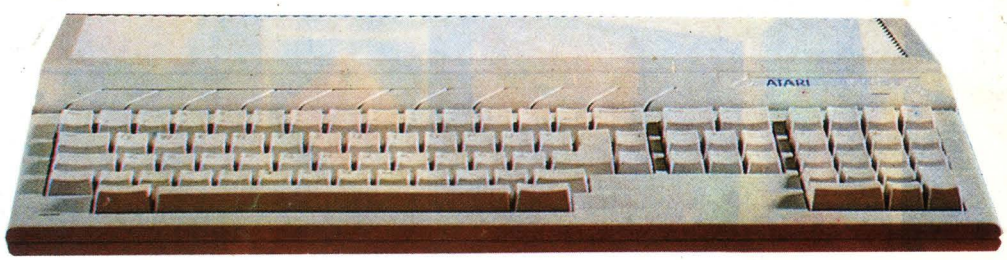
Nashledanou v level 8 se těší redakce

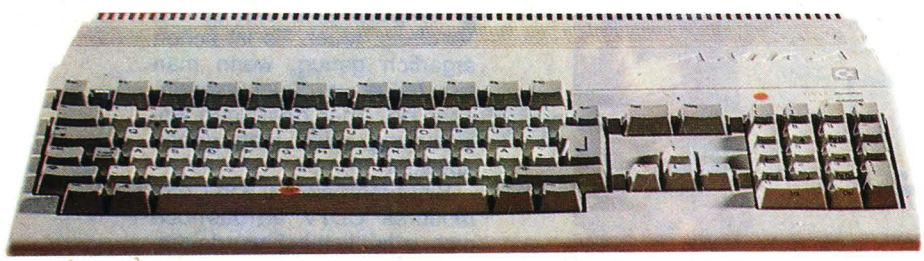
CO KOUPIT?

Jaký počítač si pořídit na hry a pro domácí použití?

PC kompatibilní - minimální konfigurace: Intel 80286, harddisk a barevný VGA monitor (asi 40.000 Kčs). Grafika: 256 barev z palety 262144 je vynikající, stejně jako kvalita zobrazení. Pokud chcete místo "kvičení" kvalitní zvuk, dáte za "Soundkartu" asi 400 DM. Myš Vás přijde na 2000 Kčs. Počítač pak můžete použít jako profesionální. V ČSFR je málo kvalitního herního software. IBM-PC kompatibilní můžete koupit v některých nových počítačových prodejnách v Praze. Doporučuji.

Atari STE s myší (23.000 Kčs) a s přípojkou na anténní nebo RGB vstup obyčejného televizoru Vám nabídne skvělý zvuk, ale omezené grafické možnosti (16 barev z palety 4096). Také kvalitních her pro STE je v ČSFR málo. Pro využití jako profesionálního počítače potřebujete černobílý monitor (6500 Kčs), případně harddisk (20000 Kčs). Vhodné pro nenáročné uživatele.





AMIGA 500 je v základní kombinaci s obyčejným televizorem (nejlépe RGB vstup, při anténním vstupu je nutné použít modulátor za 50 DM) nejvhodnějším počítačem na domácí použití. 4096 barev, vynikající zvuk a multitasking za 800 DM stále nemá konkurenci. Obrovské množství kvalitního software a nový systém 2.0 (objeví se v SRN ve druhé polovině roku 1991 za 169 DM) Vám umožní pohodlnou práci na univerzální Amize při nízké ceně. Na hry: super..

Macintosh Classic je nejlevnější model firmy Apple. Má vestavěný 9" monochromatický monitor s rozlišením 512 x 342 bodů a disketovou jednotku SuperDrive o kapacitě 1,44 MB. Procesor MC68000/8 MHz, RAM 1 MB a kvalitní zvukový výstup (mono). To všechno při ceně pod 2000 DM nebo 60000 Kčs. U nás se počítače firmy Apple teprve rozbíhají (dříve byly embargovány) a proto jsou zatím potíže s herním software. Ovšem jinak získáte za relativně málo peněz originál Macintosh, který můžete dále rozšiřiřovat (např. o interní harddisk).

Podrobně jsou počítače pro domácí použití popsány v příručce OSOBNÍ POČÍTAČE (viz objednávací lístek).

Seznam počítačových obchodů v Praze najdete v PCM 3/91 (viz objednávací lístek).

Martin Ludvík, PCM